

**MICRO KID'S : C'EST LA RENTREE!**  
RETROUVEZ VOTRE EMISSION PREFEREE  
LE DIMANCHE MATIN SUR FR 3

**L'ARTICLE DEFINITIF**  
SUR LES ADAPTATEURS POUR LA  
SUPER NINTENDO

**LE PLAN POUR EN FINIR:**  
SUPER GHOULS'N GHOSTS  
SUR SUPER NINTENDO

**LE TEST QUI DEPOTE:**  
SUPER MONACO GP II SUR  
MEGADRIE

**CADEAU**  
LA CASSETTE VIDEO  
SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO



MEGADRIE



NEO GEO



MASTER SYSTEM II



GAME GEAR



ET LES AUTRES

**LE COMPARATIF QUI TUE:**  
**MEGADRIE/SUPER NINTENDO,**  
**QUELLE EST LA MEILLEURE ?**

**SUPER**  
**CASTLEVANIA IV**  
SUR SUPER NINTENDO



L4129 - 12 - 29,00 F





TERMINATOR

EURO CLUB SOCCER

SPEEDBALL 2

CHUCK ROCK

CORPORATION

MEGADRIPE

MEGADRIPE

MEGADRIPE

MEGADRIPE

MEGADRIPE

MASTER SYSTEM

-

-

MASTER SYSTEM

-



virgin games-  
immaculate  
concepts



# hyperReal<sup>5</sup>



for your

# SEGA<sup>TM</sup>

The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. The Terminator<sup>TM</sup> designates a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Sublicensed by Bethesda Softworks.

© 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.

European Club Soccer © 1992 Virgin Games Ltd. and Krisalis. All rights reserved.

Speedball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers.

© 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights reserved. © Virgin Games Ltd.

Sega, Master System and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Chuck Rock © Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.

Corporation © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.

Virgin Games France, 233, rue de la Croix - Nivert, 75015 Paris.



## TOUTES LES CONSOLES

MEGADRIVE	48
SUPER NINTENDO	52
PC ENGINE	56
SUPER NES	66
NEO GEO	68
SUPER FAMICOM	84
LYNX	108
NES	110
MASTER SYSTEM	112
GAME BOY	118
GAME GEAR	119

**MICRO KID'S**  
TOUTE L'ACTU  
SUR TOUTES  
LES CONSOLES

C'est la rentrée.  
Pour vous laisser  
le temps de  
travailler, Micro  
Kid's est diffusé à  
partir du  
13 septembre  
le dimanche matin  
à 10h05.

## LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Adventures in the Magic Kingdom (NES)	110	New Adventure Island (PCE)	78
Air Rescue (SMS)	123	Ninja Gaiden (SMS)	130
Andro Dunos (NG)	68	Panza Kick Boxing (GB)	21
Axelay (SFC)	86	Phalanx (SFC)	72
Bart vs the Space Mutants (MD)	90	Pop'n Magic (PCE)	63
Basket Brawl (L)	124	Prince of Persia (SFC)	84
Batman Returns (L)	108	Prince of Persia (SMS)	112
Bulls vs Lakers (MD)	94	Psycho Dream (SFC)	17
Cadash (MD)	70	Shadow Warriors (GB)	118
Chakan (GG)	13	Soldier Blade (PCE)	56
Cosmo Gang (SFC)	16	Sonic II (MD)	11
David Robinson Supreme Court (GG)	12	Super Castlevania IV (SNIN)	52
Evanger Holyfield Boxing (MD)	60	Super HQ (MD)	58
Final Fight (SNIN)	92	Super Monaco GP II (MD)	48
Flash Back (MD)	26	Super Star Wars (SFC)	22
Grand Slam Tennis (MD)	80	Talespin (GG)	14
Greendog (MD)	24	Talespin (MCD)	23
Home Alone (GB)	125	Tazmania (GG)	14
Home Alone (GG)	12	Thunderstorm FX (MCD)	74
Jordan vs Bird (GB)	134	Tiny Toons (NES)	126
Krusty Super Fun House (MD)	64	Turtles II (GB)	129
Krusty Super Fun House (SNES)	66	Warrior of Rome II (MD)	76
Kung food (L)	132	Warriors of the Eternal Sun (MD)	18
Marble Madness (GG)	119	Winbledon Tennis (GG)	13
Mickey Mouse (SFC)	10		
Micro Machines (NES)	120		
NES Open (NES)	116		

### CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

## 3615 TC PLUS

Des centaines de nouveaux TIPS sur toutes les consoles vous attendent sur notre service minitel.

Attention: ne vous laissez pas abuser par les imitations vulgaires, le seul service minitel de Consoles + est le 3615 TCPLUS

## SPECIAL JAPON

8

Banana San nous rapporte du Japon des infos exclusives sur le CD Rom pour Neo Geo, Sonic II et de nombreuses previews Game Gear.

## LA CASSETTE VIDEO

15

Toutes les infos sur la cassette vidéo de Nintendo. Sky Mission sur SFC, Rise of the Dragon sur MD, etc.

## LE COMPARATIF QUI TUE

30

Où vous apprendrez laquelle de la Super Nintendo ou de la Megadrive est la plus puissante...



Aidez Bart à lutter contre les mutants de l'espace sur MD (page 90).

## LES ADAPTATEURS POUR SUPER NINTENDO

34

Revue en détail de tous les adaptateurs pour la Super Nintendo.

## NEWS

36

Soyez au fait des prochains salons de jeux vidéo en Europe.

## QUESTIONS QUIZZ

40

Une sélection des questions quizz des Micro Kid's d'été. Testez vos connaissances en jeux vidéo.

## LE PLAN DU MOIS

42

Pour en finir avec Super Ghouls'n Ghosts sur la 16 bits de Nintendo par le Magical Wonder Band.

### NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

ULTIMA: Prince of Persia, The Simpsons, Warrior of Rome II, Cadash, Krusty's Super Fun House.

ESPACE 3: Converter Super Nintendo.

Et toujours les magazines japonais: SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.



## SUPER MONACO GP

48

Le test qui dépote: le jeu parrainé par Ayrton Senna est enfin disponible sur MD et testé par Robby.

## LES TESTS 16 BITS

52

Les meilleurs titres de la rentrée: Castlevania IV sur SNIN, Prince of Persia sur SFC et Krusty's Super Fun House sur MD et SNES



Enfin un jeu de baston sur SNIN avec Final Fight de Capcom (page 92).

## TIPS

98

Pas moins de 7 pages de tips inédits pour toutes les consoles et toujours les trucs de nos lecteurs.

## LES TESTS 8 BITS ET PORTABLES

108

Avec notamment un excellent Prince of Persia sur SMS, l'arrivée de Batman sur Lynx et le retour des Tortues Ninja sur GB.

## ENQUETE

135

Grâce à cette page, vous pourrez nous donner votre avis sur ce numéro de Consoles +.

## COURRIER

136

A peine rentré de ses vacances dans le grand Nord, Wieklen le nain répond à votre courrier.

## LES P.A.

142

Je vends, tu achèteras, nous échangeâmes, ils créèrent un club.

## LE SECRET DES DIEUX

154

Cette page-guide pour mieux comprendre notre divin système d'appréciation des jeux.

Salut les bronzés!

Alors, comment trouvez-vous notre cadeau de rentrée? Avouez que pour une surprise, c'est une surprise! Vous allez enfin tout savoir sur les jeux de la Super Nintendo qui sortiront d'ici à la fin de l'année. Visionnez donc la cassette en famille, cela pourrait donner des idées à vos parents ou à votre grand-mère. Noël n'est pas loin... Comme la Super Nintendo et la Megadrive monopolisent le haut de l'affiche dans le domaine qui nous passionne, nous avons commencé avec ce numéro de septembre une série d'articles pour que vous sachiez enfin tout, absolument tout, sur ces sœurs ennemies. LE COMPARATIF QUI TUE vous donne déjà un aperçu des différences qui existent entre les deux consoles. Le mois prochain, les Segalopins et les Nintendomaniaques auront, avec la deuxième partie de ce dossier, d'autres éléments totalement inédits sur leur machine préférée.

Attention! Les quatre mois qui nous séparent de 1993 vont être très riches en nouveautés et événements de taille. Le duel sur tous les fronts que se livrent Sega et Nintendo atteindra son paroxysme en décembre. Et il s'agira de ne pas manquer un seul numéro de Consoles + si vous voulez être informé en exclusivité sur les centaines de jeux qui sont actuellement en préparation dans le monde entier.

Ainsi, du 6 au 8 septembre, se tient l'édition d'automne de l'European Computer Trade Show à Londres. C'est le seul salon européen réservé aux professionnels du jeu vidéo où seront présentées toutes les cartouches que vous aurez le bonheur de trouver en magasin à la fin de l'année... Les envoyés spéciaux de Consoles +, Robby et le globe-trotter Banana San, seront bien évidemment sur place et utiliseront les nombreux moyens mis à leur disposition pour vous rapporter infos et photos de derrière les fagots. Puis Banana reprendra l'avion pour Tokyo...

Autre salon auquel vous participerez cette fois, puisque Consoles + formera une équipe de choc parmi ses lecteurs les plus accros du paddle: le Supergames Show de novembre. Vous y retrouverez les rédacteurs de Consoles + et Robby présentera les news du salon dans Micro Kid's. L'émission des fondus de consoles reprend son rythme hebdomadaire à compter du 13 septembre. Elle sera diffusée le dimanche à 10h05 dans une formule new-look!

L'équipe de Consoles +

PS: Vous êtes très nombreux à nous proposer des plans de jeu. Nous sommes bien sûr intéressés par vos réalisations. Mais ne nous téléphonez plus! Ecrivez-nous à l'adresse de Consoles + en précisant vos nom, adresse et téléphone ainsi que le nom du jeu. Cela nous permettra de vous contacter après sélection des plans les plus originaux.

EDITO



# BATMAN RETO

Le nouveau défi Lynx!



**LYNX 790<sup>F</sup> TTC**

ATARI



# URNS.



Le 42<sup>e</sup> jeu Lynx, c'est le fantastique *Batman Returns* inspiré du nouveau film de Tim Burton (en français *Batman, le défi*). Retrouvez sur votre écran Lynx, le jour même de la sortie du film, l'action fantastique de ces personnages mythiques: Le Pingouin, Catwoman et bien sûr Batman le protecteur de Gotham City...

## 41 SUPER JEUX DISPONIBLES. EN COULEUR ET EN STEREO!

APB  
BILL AND TED'S\*  
BLUE LIGHTNING  
CHECKERED FLAG  
CRYSTAL MINES II\*  
GATES OF ZENDOCON  
HARD DRIVIN\*  
ISHIDO\*  
MS. PAC MAN  
PAC LAND  
ROAD BLASTERS  
ROBOTRON 2084\*  
SCRAPYARD DOG  
SLIME WORLD  
SUPER SKWEEK\*  
TURBO SUB  
CHESS CHALLENGE  
WARBIRDS  
XYBOTS\*

\* Dernière sortie

AWESOME GOLF\*  
BLOCK OUT  
CALIFORNIA GAMES (4 jeux)  
CHIP'S CHALLENGE  
ELECTROCOP  
GAUNTLET  
RAMPAGE  
KLAX  
NINJA GAIDEN  
PAPER BOY  
ROBO-SQUASH  
RYGAR  
SHANGAI  
STUN RUNNER  
TOURNAMENT CYBERBALL\*  
TOKI\*  
VICKING CHILD  
XENOPHOBE  
ZARLOR MERCENARY  
jeux à partir de 250 F TTC

## BIENTOT SUR VOS ECRANS

BASEBALL HEROES  
CABAL  
DIRTY LARRY RENEGADE  
GEO DUEL  
HYDRA  
LEMMINGS  
PINBALL JAM  
RAIDEN  
SPACE WAR  
VINDICATORS  
BATMAN RETURNS  
NINJA GAIDEN 3  
WORLD CLASS SOCCER  
SUPER ASTEROIDS  
BLOOD & GUTS  
STEEL TALONS  
RAMPART  
KUNG FOOD

BASKET BRAWL  
CASINO  
DRACULA  
HOCKEY  
HYPERDROME  
NFL FOOTBALL  
PIT FIGHTER  
SHADOW OF THE BEAST  
STRIDER  
VOLLEYBALL  
DEAMON'SN GATE  
ROLLING THUNDER  
EYE OF THE BEHOLDER  
DINO OLYMPICS  
ROAD RIOT 4WD  
720  
NINJA NERD  
...

Les noms de produits cités dans ce document correspondent à des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

## DES ACCESSOIRES POUR BICHONNER VOTRE LYNX

Câble Comlynx, pochette, attaché-case, adaptateur de voiture, pare-soleil, pack batteries.

Prix généralement constatés au 01/07/92.

## OFFRE SPECIALE

A l'occasion de la sortie de l'extraordinaire jeu Lynx  
**BATMAN RETURNS**

votre revendeur Atari vous propose, à un prix tout à fait exceptionnel,

## le PACK BATMAN

La console Lynx + la cartouche  
Batman + le câble Comlynx  
+ 6 piles + la pochette  
L'ENSEMBLE SEULEMENT



# 990<sup>F</sup> TTC

A CE PRIX-LA, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?

# ATARI

INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI

ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers  
Informations: 3615 ATARI



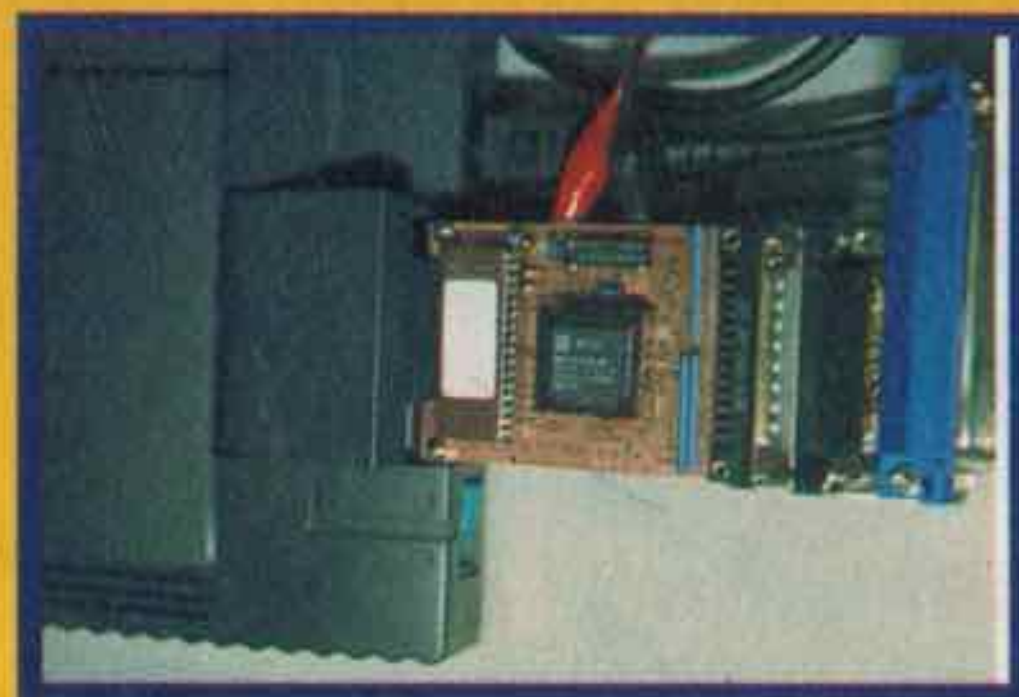
## SUR LE FRONT

*La rentrée s'annonce particulièrement riche en ce qui concerne les périphériques de vos petites consoles adorées!*

**S**ega: la réponse du berger à la bergère! Nintendo avait présenté au CES de janvier un accessoire un peu spécial: le Super Scope. Cette espèce de bazooka géant se connectait sur une prise joypad, et était utilisée pour faire feu dans des jeux spécialement étudiés pour son usage. Sega, dans sa petite guéguerre contre Nintendo, ne pouvait laisser cet avantage à son ennemi de toujours, même si l'utilité de ce genre de périphérique n'est toujours pas prouvée! Il a donc présenté un système assez proche, baptisé le Menacer. Celui-ci est constitué de plusieurs éléments qui s'emboîtent les uns dans les autres avec, à sa base, une sorte de pistolet-phaser auquel on peut rajouter une crosse et une lunette binoculaire de visée. Le Menacer sera commercialisé avec une cartouche comportant une série de petits jeux basés sur le principe "dès-que-quelque-chose-apparaît-à-l'écran-tu-fais-feu".



La Duo est reliée à un Mac LC.



Pour le moment, il ne s'agit que d'un prototype.

**U**n nouveau lecteur de CD Rom pour Mac et PC: la Duo Hudson a présenté le prototype d'une interface assez géniale. Elle permet d'utiliser la PC Engine Duo comme lecteur de CD Rom pour les possesseurs d'un Macintosh ou d'un IBM PC compatible. Autrement dit, si vous avez un Mac ou un PC, plutôt que d'acheter un lecteur de CD Rom pour votre ordinateur, vous connectez votre Duo, introduisez un CD Rom Mac ou PC à l'intérieur, et le tour est joué!

En fait, les ingénieurs de Hudson ont réalisé une interface SCSI (prononcé "scuzi", norme internationale de transfert de données rapides) qui se branche sur le port cartouche de la Duo.

Il ne faut pas oublier que Nec est un des plus gros fournisseurs de lecteurs de CD Rom pour micro-ordinateurs et que, à la base, il s'agit des mêmes lecteurs.

L'idée de Hudson: que tous ceux qui veulent faire l'acquisition d'un lecteur de CD Rom pour PC ou Mac achètent en fait une Duo en se disant qu'elle est aussi chère (ou moins onéreuse) et, de surcroît, qu'elle permettra à leurs enfants de faire des parties endiablées de Gates of Thunder!



# NT DU HARD

**J**oypad en folie! Ascii a dévoilé un prototype de son prochain joystick pour la SFC. Quand on connaît le succès qu'a remporté l'Ascilpad pour la SFC, on se dit que les équipes de cette société ont dû nous concocter une petite merveille.

Triax commercialise un joystick qui a la particularité de recourir à un procédé sensitif pour gérer les déplacements. Vous ne déplacez plus une tige ou n'appuyez plus sur des boutons ; vous touchez avec le bout du doigt une surface qui détecte alors dans quelle direction vous souhaitez aller, et réagit en conséquence.

Enfin, STD a mis au point un joystick transparent qui laisse apercevoir toutes ses entrailles. Il est de plus doté de toutes les fonctions qu'on est en droit de trouver dans un joystick évolué : auto-fire indépendant pour chaque bouton avec possibilité de verrouiller la fonction auto-fire et un ralenti. Il en existe deux versions : un pour la SFC et un pour la MD.

**L**e gadget qui transformera (presque) votre Game Boy en un Cray Y-MP! Les gadgets se multiplient sur la plus populaire des portables, mais également la moins bien conçue! Le Handy Kit de STD a repris chacune des limitations de la GB pour essayer d'y apporter une réponse.

L'écran est illisible? Qu'à cela ne tienne, le Handy Kit vous procure loupe ajustable et lampe intégrée. Les touches de direction sont riquiqui? Et hop! un mini-joystick vient se greffer dessus! Il n'y a qu'un petit haut-parleur? En voilà deux gros, de chaque côté de l'engin! En plus, le "monstre" est doté d'un clip qui permet de le fixer à la ceinture. Que demander de plus? La couleur? L'équipe de STD doit certainement déjà y travailler!



Le joystick d'Ascii.



Le Handy Kit, ou tout ce que vous avez toujours rêvé d'avoir sur une GB et que Nintendo aurait dû intégrer dès le départ!

La version MD du joystick sensitif de Triax.



**U**ne chaise-joystick pour les gros paresseux. Games 2000, société thaïlandaise, importe une chaise qui se relie à votre console Nintendo ou Sega.

Les mouvements que vous effectuez sont transmis directement à la console. Marrant, mais pas aussi rapide et précis qu'un joystick. Sega garde dans ses cartons un projet similaire. Le prototype est prêt, mais quelques difficultés techniques semblent en retarder la commercialisation.



La version SFC.

La version SFC du joystick de STD.



La Super Chair de Games 2000.



# MICKEY MOUSE

SFC



*Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais je lui trouve un petit air sournois ! M'étonnerait pas que ce serpent soit un boss de fin de niveau.*



*La traversée périlleuse de la forêt enchantée.*



*Ces blocs de pierre cachent des bonus ou des accès à des espèces de warp-zones.*

Cette fois-ci, Capcom ne nous propose pas une adaptation d'un de ses succès d'arcade mais un jeu spécialement réalisé pour les consoles. Plutôt que de se lancer dans la création d'un nouveau héros, l'éditeur japonais a préféré ne pas prendre de risques et a fait appel à l'un des héros de dessins animés les plus connus sur la planète, je veux parler de... Mickey.

Décidément, il arrive toujours des trucs extraordinaires à ce pauvre Mickey, tant dans ses aventures sur les consoles Nintendo que sur celles de Sega !

Cette fois-ci, son chien Pluto a mystérieusement disparu : on apprend qu'il a été enlevé par l'empereur Pete, l'abominable tyran du coin. Il doit traverser la forêt hantée, escalader le mont Pete et passer par la vallée enneigée avant de gagner le château de Pete. Là-bas, lors du combat final, il devra vaincre le despote pour récupérer son fidèle compagnon.

Il peut se transformer à tout moment en trois autres personnages (un pompier, un magicien et une sorte de Robin des Bois), chacun ayant des caractéristiques propres lui permettant de se sortir des situations les plus désespérées. Déguisé en Robin des Bois, il peut projeter un grappin qui lui permet d'escalader des obstacles ou d'éliminer des adversaires à distance. En pompier, il dispose d'une puissante lance à incendie, bien pratique pour éteindre des torrents de flammes. Quant au magicien, il possède une arme redoutable : il projette une poudre de perlimpinpin, mortelle pour les différentes bestioles de Pete.

Ce titre très prometteur de Capcom, qui portera le nom de Mystical Quest aux Etats-Unis, devrait voir le jour sur Super Famicom d'ici fin 1992 au Japon.



*Les décors restent fidèles à l'esprit Disney.*



*Il est prudent d'explorer tous les recoins si l'on ne veut pas passer à côté de salles secrètes.*



*Mickey s'est transformé en magicien.*

*...ou en pompier.*



*Deux autres transformations : en Robin des bois...*





# SONIC II: THE RETOUR!

MEGADRIPE



Des paysages très proches de ceux qu'on pouvait admirer dans le premier épisode.

## SONIC II OU DEUX SONIC?

Sega, dans son désir prosélytiste de permettre à plus de joueurs de s'éclater avec Sonic... et de gagner plus d'argent, a conçu non pas un jeu Sonic II, mais deux jeux.

Le premier, celui dont nous vous parlons dans cet article, a été réalisé par Sega US et sera disponible sur cartouche (Megadrive). La deuxième version sera lancée sur CD Rom (Mega CD). Elle est sur le point d'être programmée par Sega Japon, et devrait voir le jour entre novembre et la fin de l'année. D'après ce que nous avons pu en entendre (parce qu'un Secret Sega, c'est mieux protégé qu'un Secret d'Etat!), le jeu serait très différent. Autrement dit, le jeu serait supersoniquement mieux!

Alors, Sonic II, le nouveau départ du MCD?

Sega commence à préparer sa campagne de pub pour le lancement de ce qui est promis à devenir rapidement son plus gros titre et, déjà, les premières informations nous parviennent. Sonic nous revient donc, mais pas seul puisque, comme nous vous l'avions annoncé le mois dernier, il est doté d'un compagnon, Kitsunè, le renard à deux queues. Le scénario, comme la réalisation du jeu, reste très proche du premier épisode.

A nouveau, il doit affronter le docteur Robotnik et son Robo-SWAT, les amis de Sonic capturés et transformés en espèces de cyborgs. Ultime objectif: désarmer la nouvelle invention de Robotnik, "l'œuf de la mort". Pour cela, Sonic va devoir voyager dans le temps en traversant, par des sortes de trous noirs, la préhistoire jusqu'à une cité futuriste. Côté réalisation, pas de grands changements. Les décors sont différents, mais ils conservent le même esprit. Basés sur des figures géométriques, ils donnent une impression de perspective en 3D. Les niveaux sont également plus vastes, et le jeu en comprend davantage. Les déplacements de Sonic (et, dorénavant, de Kitsunè) sont également plus rapides et plus compliqués. Vous croyez avoir tout vu avec les loopings? Vous allez découvrir les boucles renversées, les rubans de Moebius... A côté de sa faculté à se rouler en boule à une vitesse supersonique pour envoyer balader l'adversaire, notre hérisson bleu peut également leur donner une sorte de coup de pied.

Mais, surtout, il est maintenant possible de jouer à deux, et c'est là la véritable innovation! L'écran peut se diviser en deux, dans le sens de la longueur. Chacun des joueurs contrôle alors un des personnages (Sonic ou Kitsunè) dans une des deux fenêtres. Si l'on joue seul, Kitsunè est alors contrôlé par la console. Comprenant un bon nombre d'éléments repris de la version originale, Sonic II risque, pour nombre d'entre vous, d'être d'une originalité quelque peu décevante. Malgré tout, il reprend tous les points qui avaient fait le succès du jeu, en les développant un peu plus (plus de vitesses, plus de niveaux, plus de personnages...), c'est-à-dire en améliorant des éléments qui ont déjà fait leurs preuves!

En vente sur Terre à partir de novembre.



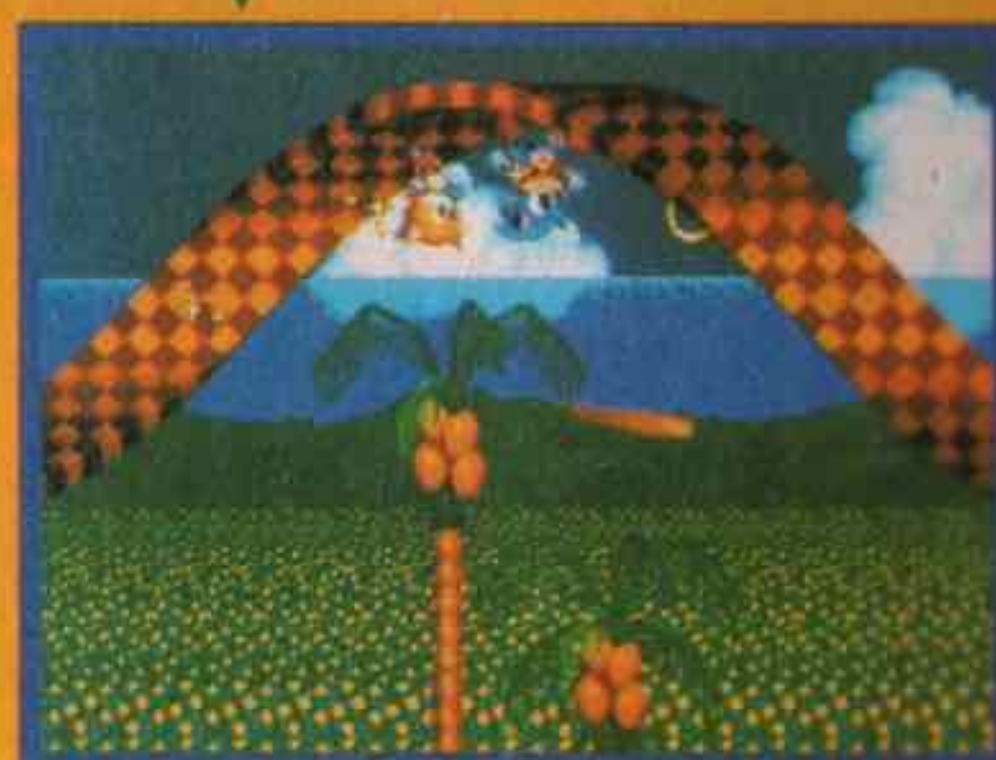
Les poissons-cyborgs ont subi un petit lifting.



Celui qui dit c'est celui qui l'est!



Le dernier arrivé a perdu!



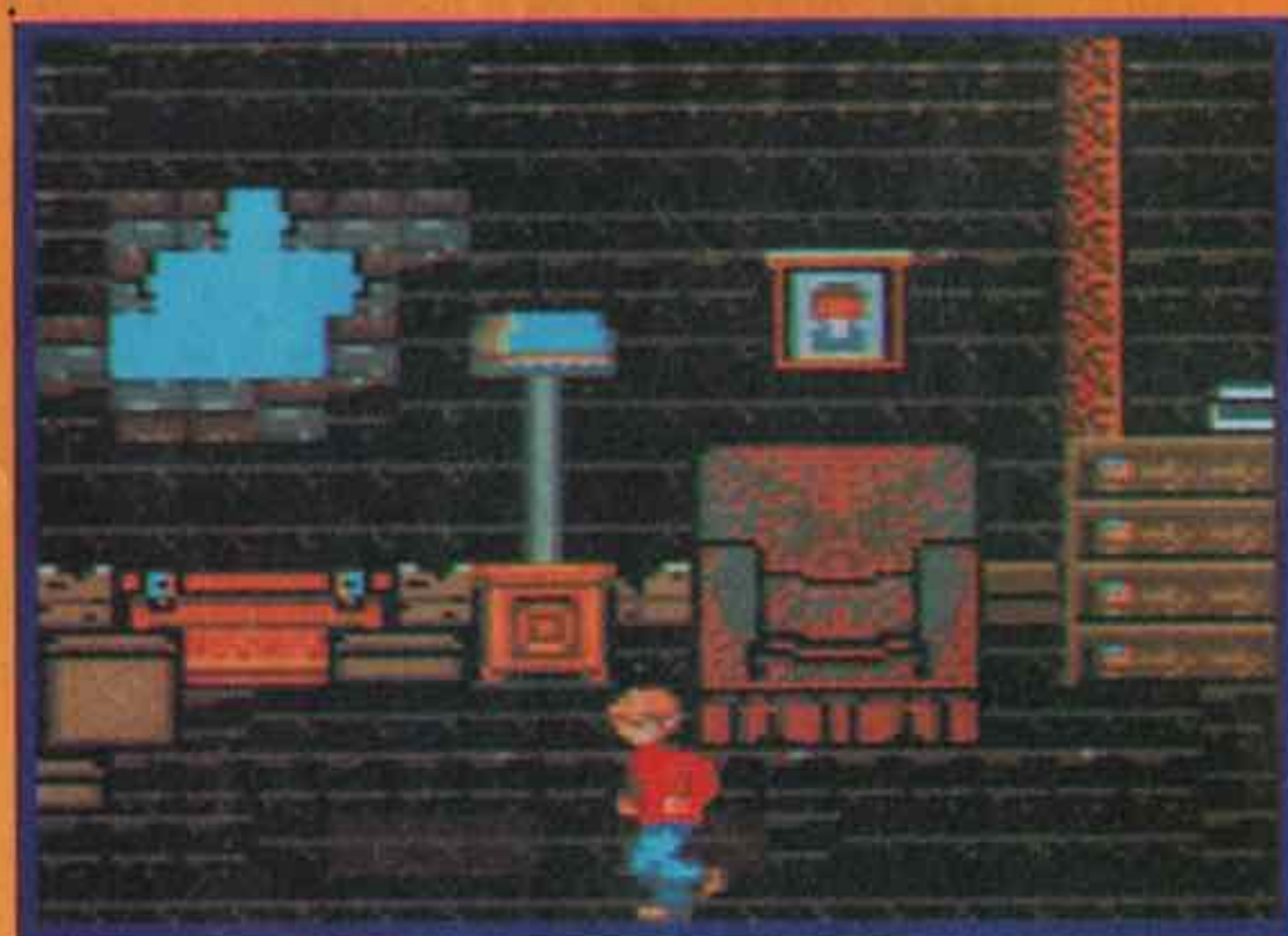
Mode un joueur: Sonic et Kitsunè ensemble, mais l'écran n'est pas partagé en deux.





## SPECIAL PREVI

Sega a chaussé ses baskets de stratégie en matière de jeux Game Gear, et affiche de plus en plus clairement une volonté de développement basée sur deux axes: les simulations de sport et l'utilisation ludique de héros directement puisés dans le répertoire hollywoodien ou les dessins animés. Très présente dans certaines disciplines, comme la simulation de course automobile, la GG doit désormais étendre sa palette à d'autres sports. D'autre part, une politique de titres "forts" semble se dégager, grâce à l'acquisition de licences pour mettre en scène des héros ou, tout simplement, par la création de nouveaux personnages tel Greendog. Affaire à suivre...



Le grenier:  
dernier  
refuge?

## HOME ALONE

Cette cartouche est inspirée directement du film du même nom, qui a connu un succès important notamment aux Etats-Unis. Avec la version Game Gear, ce jeu existe maintenant sur presque toutes les consoles 8 bits et 16 bits des frères ennemis Nintendo et Sega.

Le jeu reste fidèle au scénario du film, et vous incarnez un jeune garçon que ses parents ont malencontreusement oublié à la maison en partant en vacances. De plus, un couple de cambrioleurs a décidé de visiter la maison! Vous devez donc protéger votre demeure contre ces deux indésirables grâce à vos jouets, aux différents ustensiles que contient le bâtiment et, surtout, à votre imagination!

Pour cela, parcourez toutes les pièces de la maison afin de faire provision des objets qui pourront vous être utiles pour repousser les assauts des cambrioleurs.

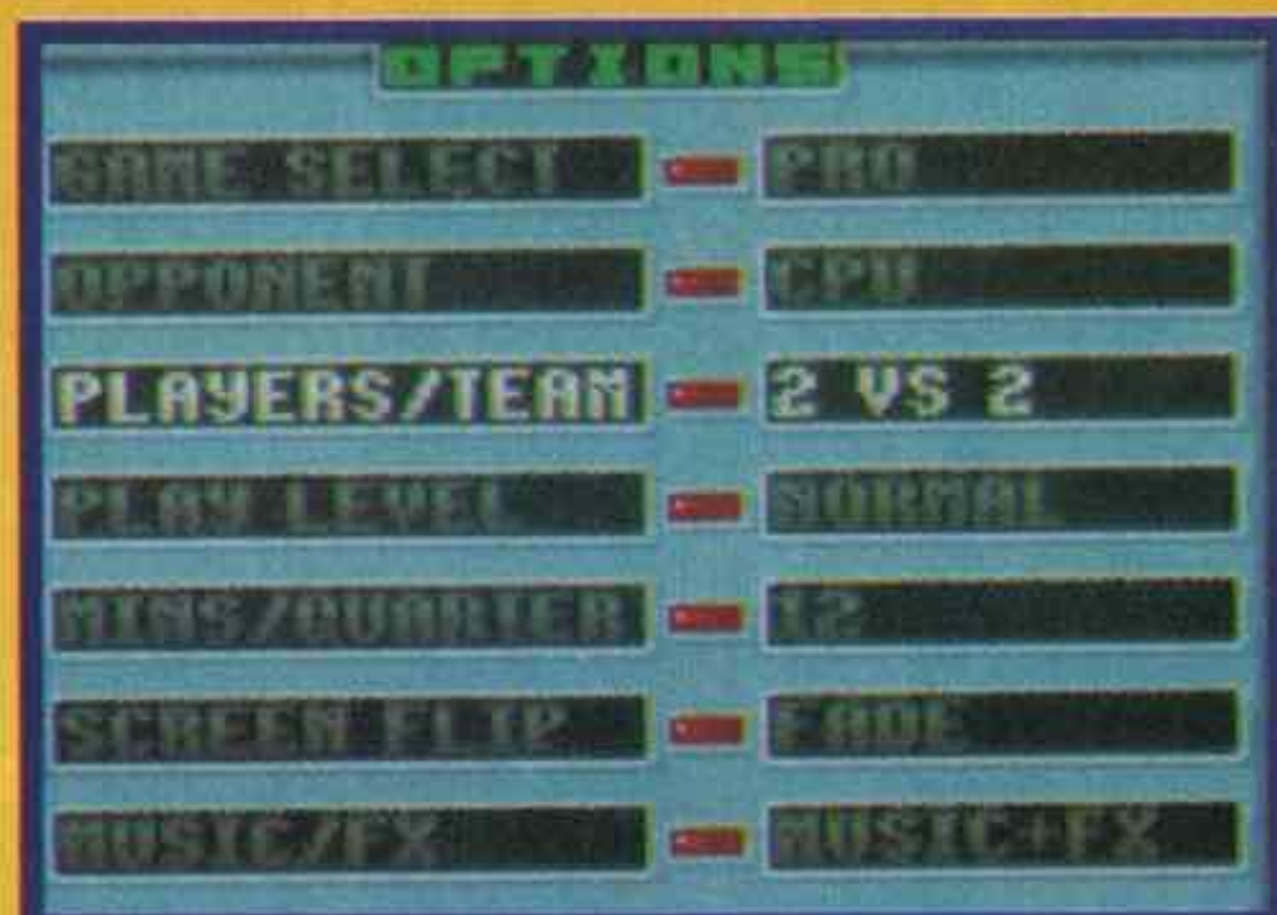
Certains objets du décor vous seront bien utiles pour échapper aux griffes des cambrioleurs.

Même dans la salle de bains, vous pourrez vous emparer de précieux éléments.

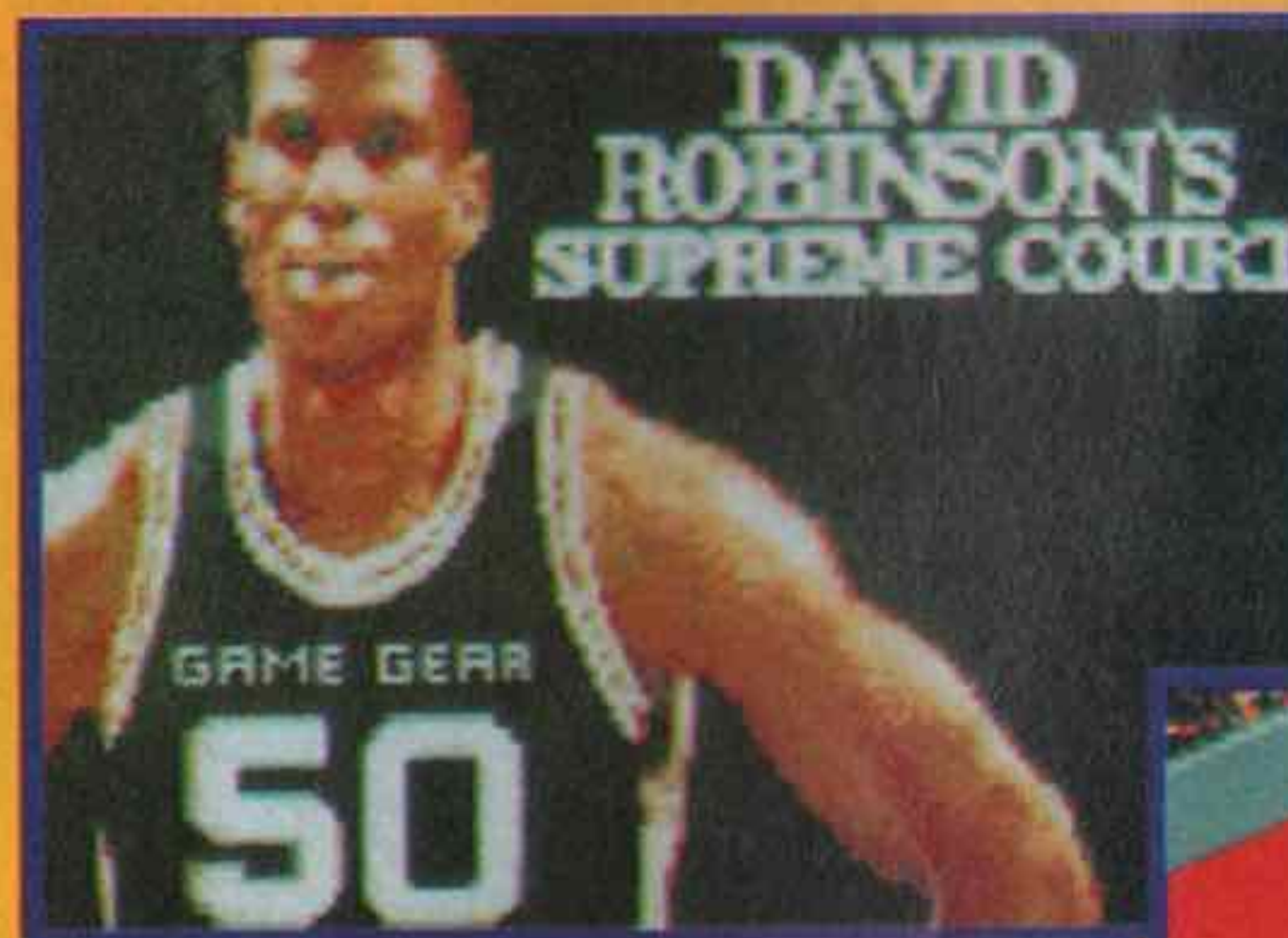


## DAVID ROBINSON SUPREME COURT

Un des sports les plus populaires aux Etats-Unis, et on a pu le vérifier encore lors des récents Jeux olympiques, est le basket-ball. David Robinson's Supreme Court est le nom de la simulation de ce sport "Made in Sega". Elle est basée sur la personnalité d'un des plus fameux joueurs de basket américains, David Robinson. Le terrain de basket-ball est divisé en deux parties qui scrollent au fur et à mesure que le ballon se déplace. Les sprites sont un peu petits, mais l'action est intense et rapide. Le joueur que vous contrôlez est indiqué par une flèche. Le jeu propose un tableau d'options qui vous permettra de personnaliser vos parties en jouant contre une autre GG ou contre la machine, en choisissant le niveau de difficulté, le nombre de joueurs disponibles par équipe, la durée des matchs...

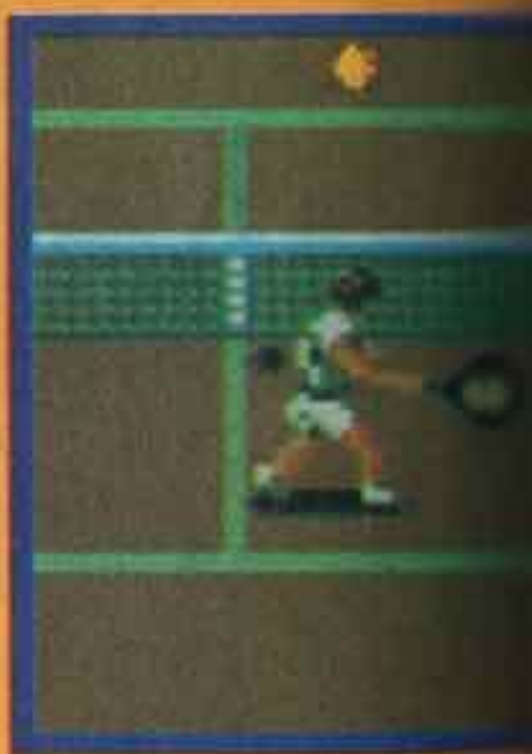


Le tableau  
des options  
vous permet  
de configurer  
votre partie.



Une belle digit' pour la page de présentation.

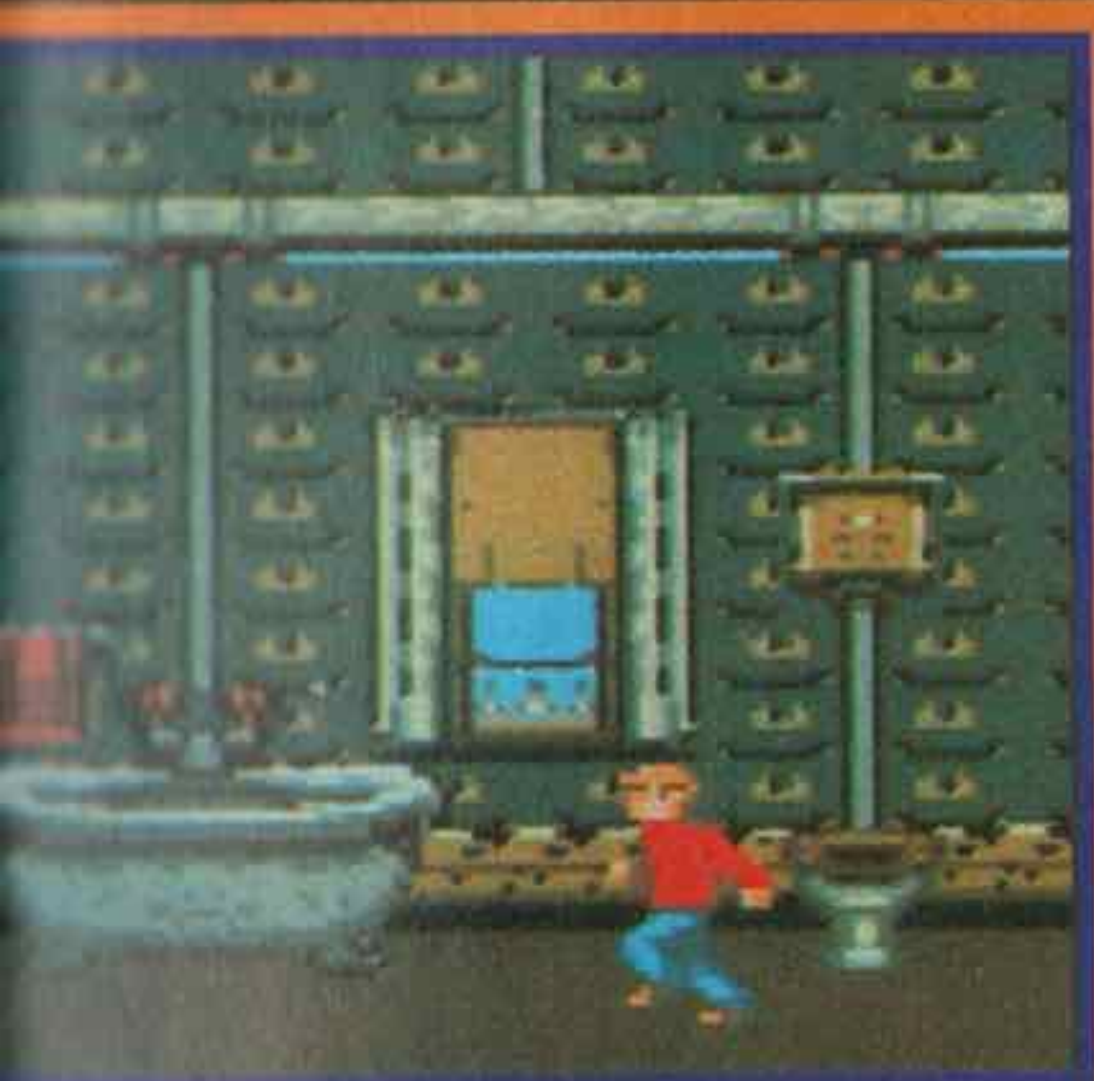
Un match animé!





# NEWS GAME GEAR

LE JAPON EN DIRECT



## CHAKAN

**L**e héros que vous incarnez est un peu particulier: il a été condamné à ne jamais mourir ni connaître le repos éternel. Visage cadavérique et chapeau vissé sur le crâne, vous partez au royaume de la mort pour lui montrer de quel bois vous vous chauffez! Vous disposez d'un arsenal impressionnant et une simple pression sur un des boutons vous dotera d'une arme blanche différente. Vous les possédez en double, puisque vous vous battez avec une arme dans chaque main. Et même avec cet

équipement imposant, vous aurez fort à faire.

Le nombre considérable de sales bêtes qui pullulent dans le coin et les niveaux qui s'apparentent plutôt à des labyrinthes mobiliseront toute votre perspicacité et votre adresse!



Un empêqueur de progresser en rond s'est mis dans la tête de vous flanquer toute une série de rochers sur l'occiput.

Un château accueillant...



Les démons prennent toutes les formes possibles et imaginables!



## WIMBLEDON TENNIS

**S**ega a décidé de rattraper le retard de la Game Gear en matière de simulations sportives. Il manquait un grand jeu de tennis à la GG, et Sega espère que son Wimbledon Tennis va combler ce vide. Le programme montre le court de tennis dans son entier. Il n'y a donc pas de scrollings du court, comme dans certains autres jeux de tennis. Le jeu reste très classique dans sa réalisation mais offre toutes les caractéristiques qu'on est en droit d'attendre d'une telle simulation. Il est en effet possible de choisir son court: terre, gazon ou quick. De même, vous pouvez aussi bien jouer en simple ou en

double. Coup droit, revers, amortis... la plupart des coups possibles avec une raquette sont au programme! La balle de tennis est d'une dimension et d'une couleur appréciables, qui permettent de ne jamais la confondre avec le décor.



Généralement, quand les deux joueurs se précipitent en même temps sur la balle, ça finit mal!



L'ombre de la balle vous permettra de localiser avec précision l'endroit où elle va toucher le sol.

La couleur jaune vif encadrée de rouge de la balle la rend très visible.





## SPECIAL PREVIEWS GAME GEAR SUITE

## TALESPIN

Un dessin animé diffusé par la télévision américaine a connu un succès important. Il s'agit de Talespin, qui met en scène les aventures de Baloo, l'ours brun, et de Kit, son comparse. Ils participent à une course d'avions autour du monde. Les deux compères ont créé une compagnie de transport aérien. L'enjeu de la course est important: la signature d'un contrat d'exclusivité pour le transport de fret. Aux commandes du Sea Duck, leur hydravion, ils doivent éviter de tomber dans toutes les embuscades que leur tendent Don Karnage et ses pirates de l'air. Kit possède la particularité de voler dans les cieux sur sa planche des airs. Baloo peut forcer un passage en se mettant à danser, et en projetant son gros ventre en avant.

Une attention particulière a été apportée aux décors.



Baloo, initialement apparu dans Mowgli, reprend du service.



Ouille! Ça fait mal!



## TAZMANIA

Cette fois-ci, la licence achetée par Sega ne provient pas de la firme de Walt Disney, mais d'un autre grand producteur de dessins animés américains, Warner Broth. Tazmania vous met dans la peau d'un diable de Tasmanie, espèce de mammifère qui ressemble à un petit démon (un cercle inférieur, comme dirait Doguy!). Vous partez à la recherche d'un œuf d'oiseau préhistorique, aliment dont vous raffolez. Estomac ambulant, vous pouvez avaler presque n'importe quoi et même cracher le feu après vous être goinfré de piment rouge! L'ambiance des dix-sept niveaux de ce jeu est très BD, de même que la bande sonore! Ils vous emmèneront à travers des contrées désertiques, une espèce de banquise, une jungle ou encore une mine... Le jeu n'est pas aussi facile qu'il en a l'air et vous réservera quelques surprises.

Rencontre fatale avec un chariot de mineur.



Les décors sont simples, mais agréables.



Avec le casque de mineur, plus à craindre les chutes de pierres!





# SUPER NINTENDO REVIEW

## TOUTES LES INFOS SUR LA CASSETTE VIDEO

### Salut les Kid's!

Ce mois-ci CONSOLES + et NINTENDO sont heureux de vous offrir une superbe cassette vidéo afin de vous faire découvrir "la SUPER NINTENDO" et tous ses nouveaux jeux. Mais les kid's ne soyez pas trop impatients, vous trouverez dans vos boutiques habituelles.

### Déjà sortis

Castlevania 4 ▶



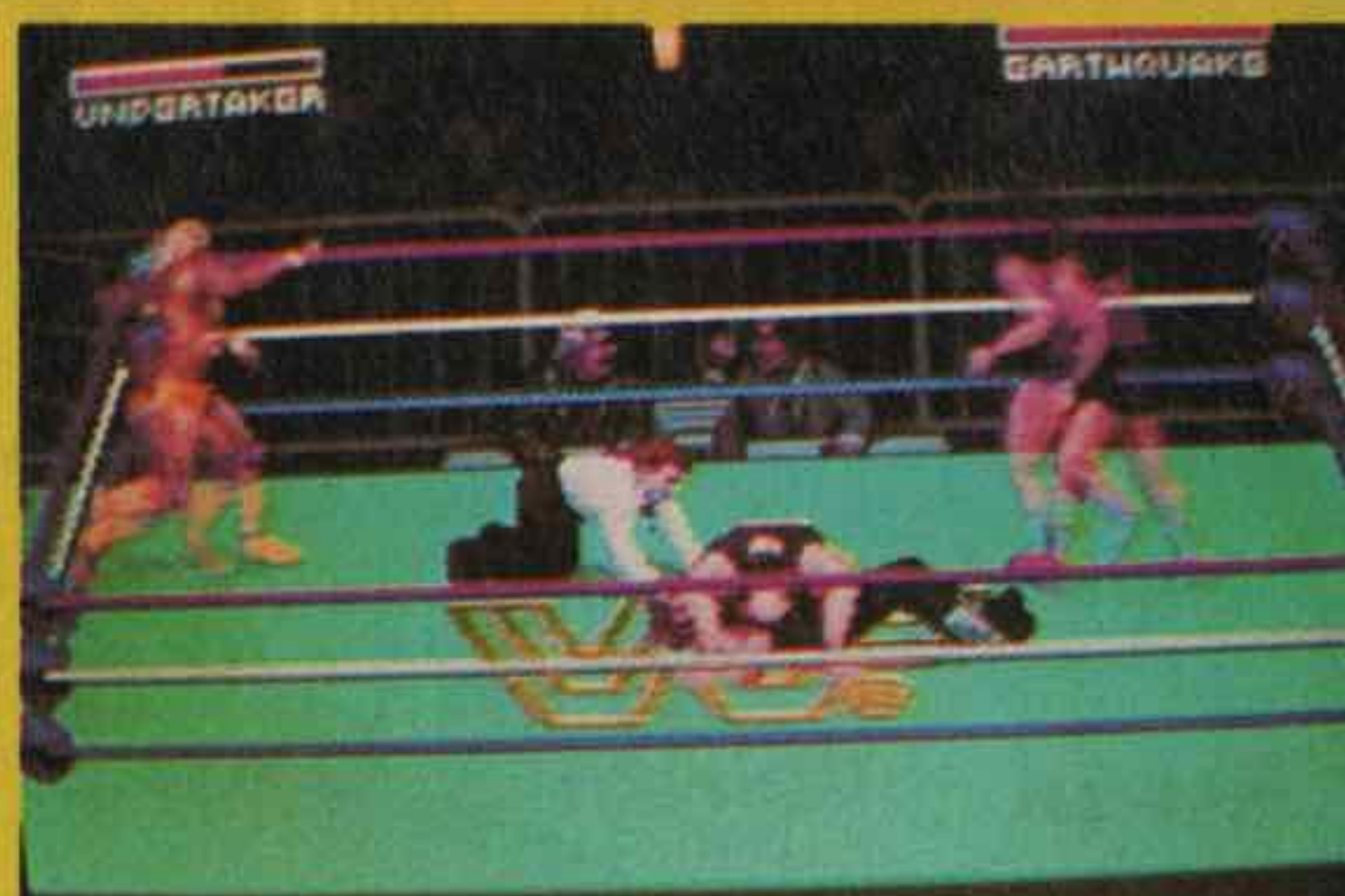
Super Soccer ▶



- F. Zéro
- Marlo 4
- UN Squadron
- Addams Family
- Super Tennis

### En Septembre

WWF ▶



### En Octobre

Super Scope ▶



Super Adventure Island

Super Probotector ▶



- Super Ghouls' n Ghosts
- Zelda 3
- TMHT 4

Street Fighter 2 ▶



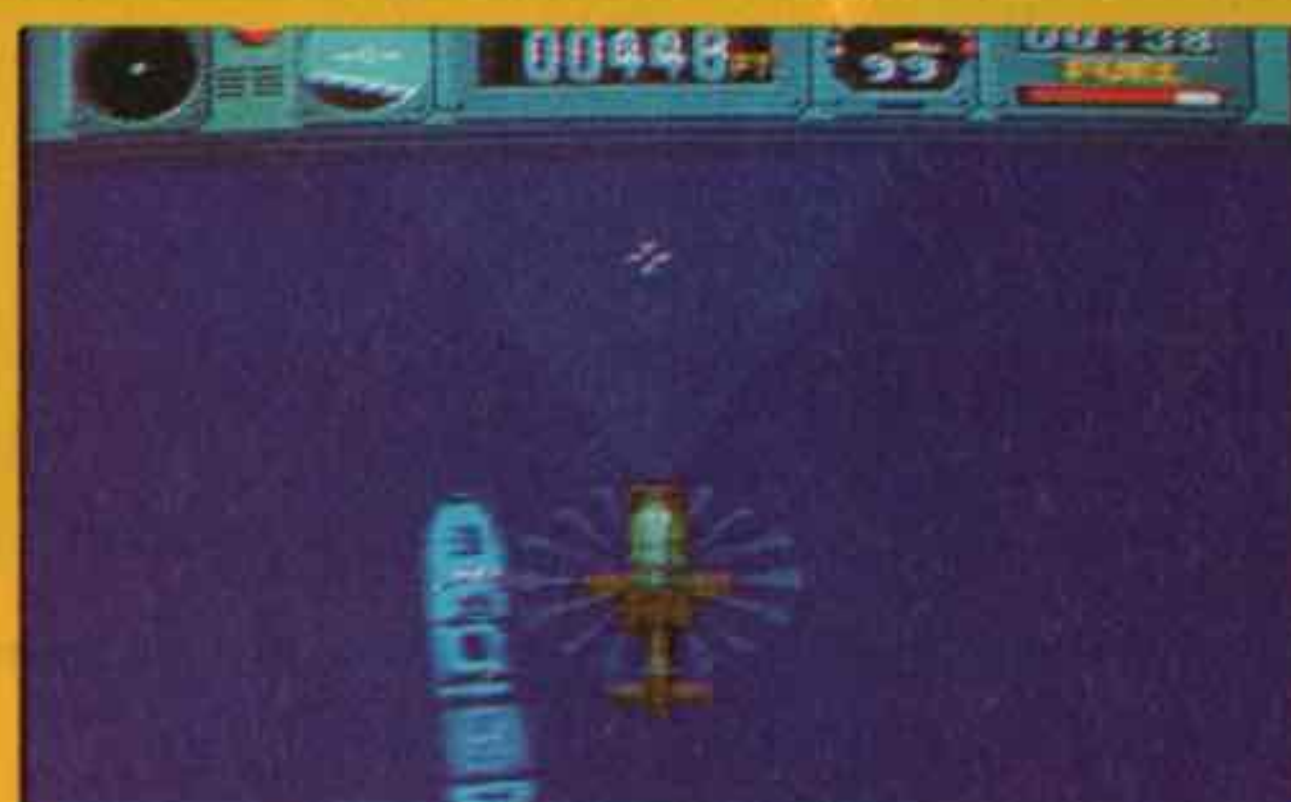
### En Novembre

Super Aleste ▶



Et enfin  
en Décembre

Pilot Wings ▶



Another World ▶





## COSMO GANG

SFC



Allô! Allô!  
Alien Leader à  
Team : attaque  
en formation  
serrée...  
Je répète :  
attaque en for-  
mation serrée.  
Roger and  
Over!



Un champ de protection, aide  
appréciable dans votre noble  
cause.



Vous vous rapprochez de la base  
du big boss.

Chacune de ces planètes est un  
des nombreux repaires du  
Cosmo Gang, qu'il vous faudra  
purger.

**V**ous vous souvenez du  
début des années quatre-  
vingt? C'était le moment  
où, aux quatre coins de France et  
de Navarre, on a installé des jeux  
vidéo dans les cafés. Et cette  
innovation fracassante a permis  
à l'humanité, avec l'invention de  
la pénicilline et du gloubi-boulga,  
de progresser d'un grand pas  
vers des ciels radieux et des  
lendemains qui chantent! A  
l'époque, il y avait deux sortes  
de jeu. On pouvait choisir entre  
renvoyer un amas de pixels (la  
balle) à l'aide d'une ligne de  
pixels (la raquette) qui ne pouvait  
se déplacer que verticalement,  
ça s'appelait Pong, ou bien jouer  
à l'autre Méga Hit de l'époque,  
totalement différent et avoir  
accès à l'aventure, l'exotisme, le  
danger, les cheveux dans le  
vent... Bref, il s'agissait d'annihiler  
des centaines de petits blocs  
de pixels à l'aide d'un groupe de  
pixels compact (votre vaisseau)

ne se déplaçant qu'horizontale-  
ment. Ça grouillait dans tous les  
sens et ça fascinait les foules.  
Des légions d'adolescents, de  
bons pères de famille et de para-  
plégiques venaient "casser de  
l'alien" dans ces lieux de perdi-  
tion. Eh bien, Namco a eu l'idée  
de ressortir le jeu mais à la  
sauce 92. Nouvelles têtes pour  
les extraterrestres, décors  
superbes et gadgets bonus!  
Vous devez pacifier une série de  
planètes. Chacune d'entre elles  
possède plusieurs secteurs,  
représentés par un écran à net-  
toyer. La fin du jeu vous emmè-  
nera jusqu'au repaire de la cra-  
pule galactique qui préside aux  
destinées du Cosmo Gang. Deux  
joueurs peuvent relever en même  
temps le défi. Il reste à vérifier  
cet adage : fait-on toujours de la  
bonne soupe dans les anciens  
pots? Suffit-il de faire un lifting à  
un ancien hit pour en refaire un  
succès?

Ce bonus, largué par une sou-  
coupe volante, provoque l'appari-  
tion de la tête de clown. Durant  
quelques secondes, les aliens  
sont paralysés de stupeur, vous  
laissant le temps de les ajuster et  
d'en dégommer quelques-uns  
avant qu'ils ne se remettent à  
tourbillonner dans tous les sens!







Cette espèce de toile d'araignée est une des surprises que vous réservez à vos adversaires. Elle ralentit pendant quelques instants les déplacements des petits monstres de l'espace.



Heureusement que vous êtes équipé du méga blaster parce que, dans quelques pico-secondes, ça va être votre fête!

# PSYCHO DREAM

SFC

Une présentation à la Century Fox, qui ne laisse planer aucun doute quant à l'identité de l'éditeur!



Riot, Décembre au Japon

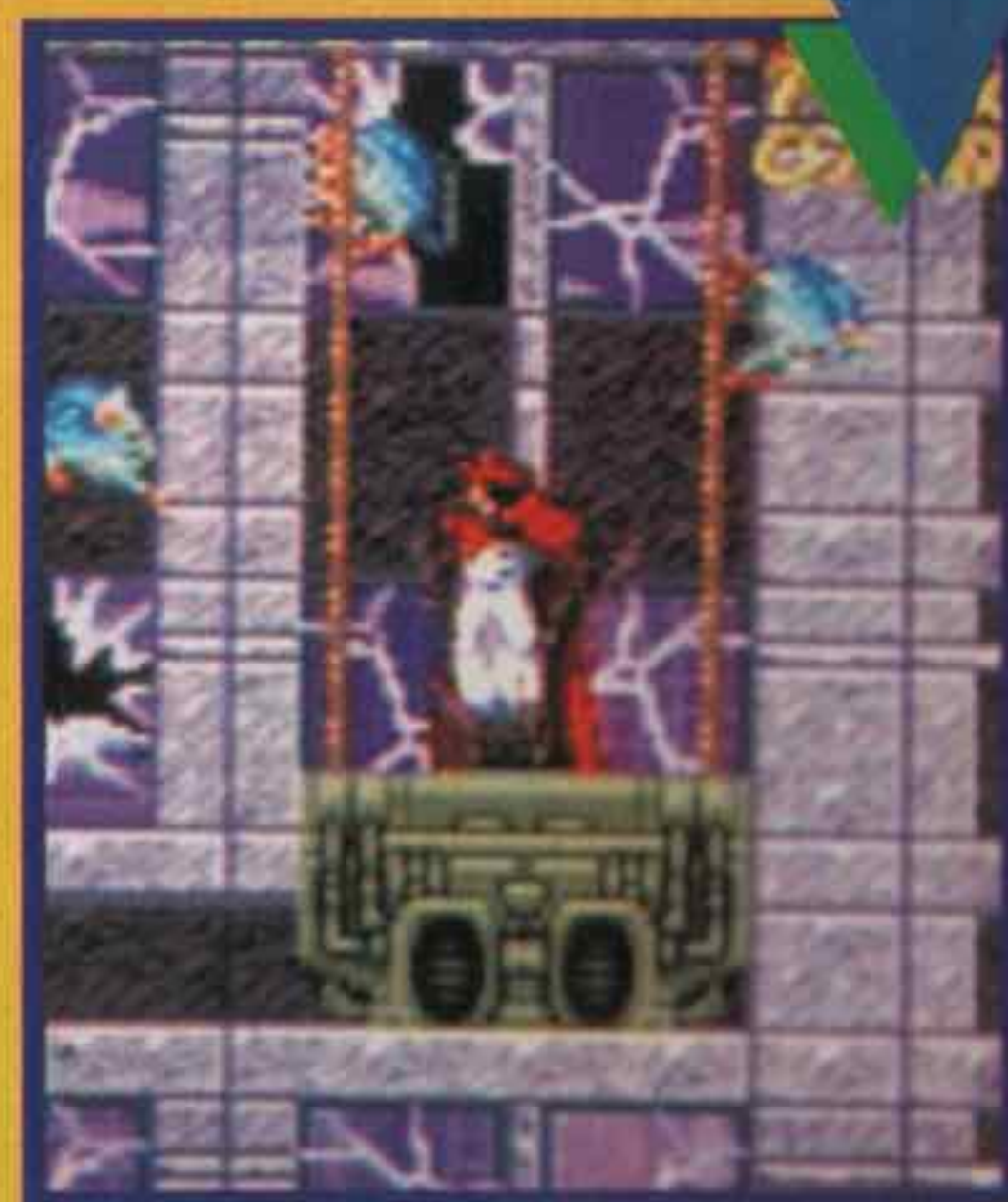
A l'épée ou au couteau, il vous faudra venir à bout de ces créatures psychiques.



**T**elenet, après avoir été très présent sur la PC Engine, accorde de plus en plus d'importance à la Super Famicom. Ce n'est pas très étonnant car c'est toujours la console la plus vendue au Japon. La prochaine cartouche de cet éditeur nippon, qui devrait sortir au mois de décembre au Japon, est un jeu d'action. Dans ce beat-them-all, vous allez devoir affronter les traditionnelles hordes d'ennemis dans un Tokyo plus vrai que nature, avec ses immeubles omniprésents.

Le jeu reprend un peu le scénario de la série des Valis, en mêlant étroitement un aspect heroic fantasy à une aventure se déroulant de nos jours. Vous incarnez Ryo et devez massacrer dans la joie et la bonne humeur les sbires des forces du Mal (ce qui sous-entend que vous avez bel et bien été enrôlé par les forces du Bien, et non pas par les milices serbes ou par le comité des Jeux olympiques!). Ne flânez pas en route. D'une part, parce que, votre mission accomplie, on vous fera sans doute reprendre du service pour un second épisode. D'autre part, parce que le temps vous est compté!

Ryo : dernier rempart de l'humanité contre les psycho-aliens!





## WARRIORS OF THE ETERNAL

AUTOMNE

Nous vous avons parlé de ce titre lors du dernier CES, exposition que vous devez désormais bien connaître et qui rassemble toutes les nouveautés en matière de jeux vidéo. Ce titre a été développé par Sega aux Etats-Unis, et il est particulièrement représentatif de la symbiose actuelle entre micros et consoles de jeux.

La tradition veut que les micros soient dédiés aux jeux intelligents (simulation, jeux de rôle et d'aventure...), alors que les consoles ne proposeraient que des jeux d'action (shoot-them-up, beat-them-all, simulations de sport...). Rien n'est plus faux à l'heure actuelle, car l'on voit aussi bien des jeux de type console (Robocod, Turrican, Zoul...) ou même des conversions (PC Kid sur Amiga) apparaître sur les ordinateurs, que de plus en plus de simulations de vol (de F 22 à G-Lock) tourner sur nos machines de jeux!

Le domaine des jeux de rôle est l'un de ceux que les consoles ont conquis avec le plus de retard. Il n'est pas question ici des premiers du genre, assez sommaires, mais des jeux utilisés actuellement sur PC, tel Ultima VI. Ce sont des programmes basés sur une interface graphique performante, aux graphismes spectaculaires avec des vues aériennes plongeantes et au scénario béton! Le premier de ceux-ci est né il n'y a pas très longtemps sur SFC. Il s'agit de l'adaptation du dernier épisode de la saga des Ultima.

La Megadrive s'est mise à son tour à l'ouvrage, et nous propose Warriors of the Eternal Sun. Le scénario nous plonge en pleine heroic fantasy médiévale: le château du duc Barrik ainsi qu'une partie de son royaume se retrouvent dans un endroit mystérieux entouré de hautes murailles infranchissables, domaine du soleil éternel.

Après avoir constitué votre équipe de guerriers et attribué pour chacun d'entre eux des caractéristiques différentes (points de force, de courage, d'habileté...), vous partez à l'aventure. Vous allez devoir affronter toutes sortes de périls, découvrir d'autres civilisations et remplir un certain nombre de quêtes.

La réalisation est grandiose: les décors sont superbes, les scènes de combat sont beaucoup plus intéressantes que les traditionnelles vues à la Shining Force. Le monde à explorer est immense, et il vous faudra vous balader dans des donjons avec des vues à la Dungeon Master, où les murs défilent au fur et à mesure que vous avancez! Les textes sont en anglais, mais peut-être Sega nous fera-t-il un jour l'honneur de traduire ses jeux de rôle dans la douce langue du royaume de France, comme compte le faire le petit père Mario.

Quoi qu'il en soit, des moments épiques vous sont promis avec Warriors of the Eternal Sun!



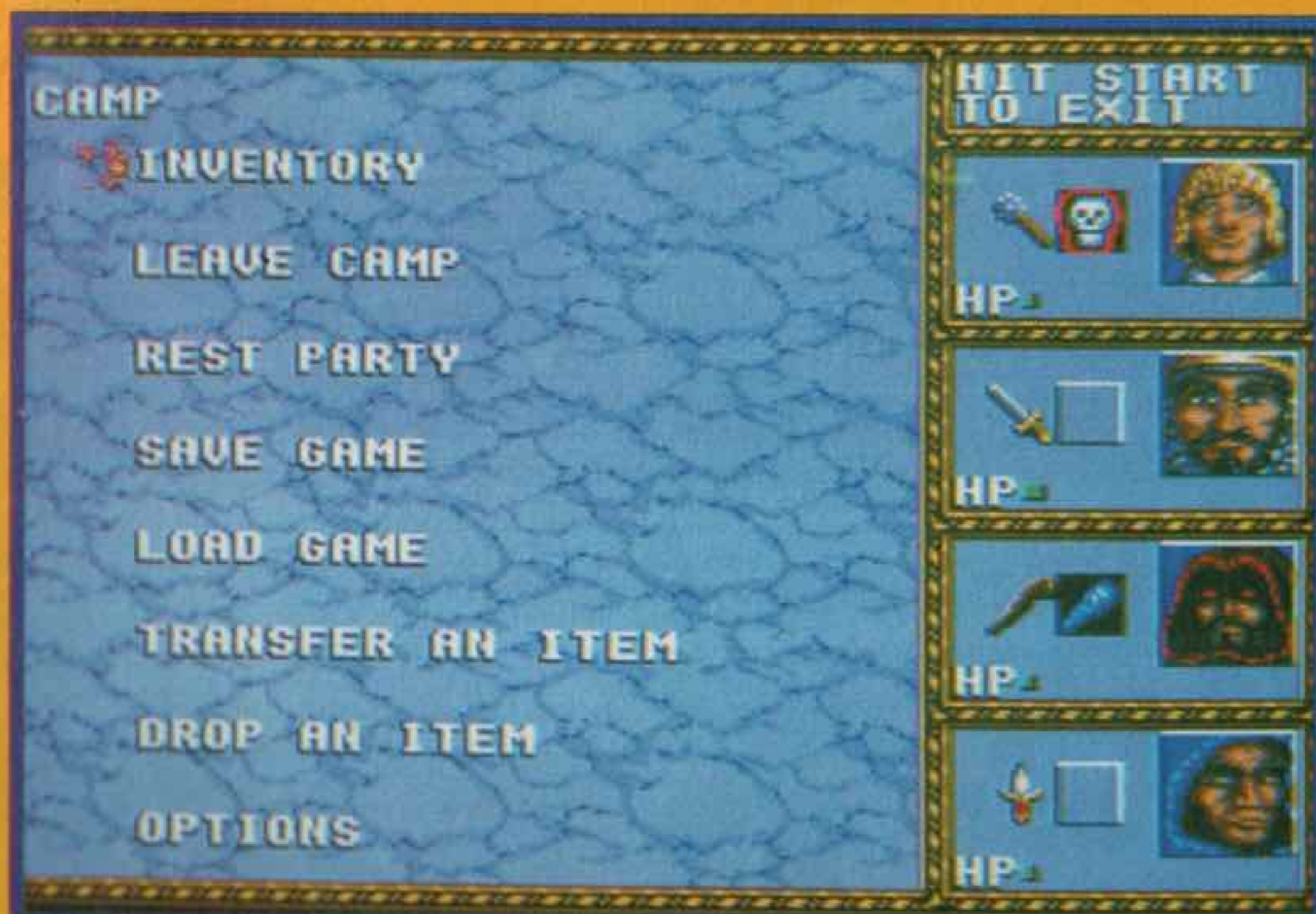
Il est à tout moment possible d'avoir le plan de l'univers dans lequel vous évoluez.



Comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, le roi vous expliquera votre mission.

En cours de jeu, vous pouvez sauvegarder une partie, manipuler un objet, installer un campement ou consulter les objets en votre possession...

Le magicien du château vous demande de lui rapporter tout objet étrange que vous serez à même de découvrir dans ce nouveau monde.





# RNAL SUN

**SEGA  
(MD)**



*Vos deux compagnons ont-ils raison de se méfier de ce vieux pont de bois ?*



*Création d'un personnage.*



*Les abords des terres volcaniques sont dangereux, mais on y fait d'intéressantes rencontres !*



# GAME'S

**Le plus  
grand  
choix de jeux**

**PARLY 2**

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

**VELIZY 2**

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

**ST-QUENTIN  
YVELINES**

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

**LYON LA PART-DIEU**

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

**CAGNES-SUR-MER**

7, Boulevard Kennedy Tél. 93 22 55 21



# SNK : LE RENOUVEAU ?

**S**NK, le constructeur de la Neo Geo, semble reprendre du poil de la bête! Jusqu'à présent, il était communément admis que cette console était la meilleure, mais que le prix des jeux freinait considérablement sa diffusion. SNK a d'abord essayé d'accroître ses ventes grâce une baisse sensible du prix des cartouches. Mais cette politique a une limite : le prix de revient des cartouches de la Neo Geo est beaucoup plus élevé que celui de la SFC ou de la MD, car chaque cartouche contient plus de puces de mémoire. Aussi à moins de vendre ses cartouches moins cher que ce qu'elles ont coûté à la fabrication, SNK éditeur n'arrivera jamais à concurrencer le prix des jeux des autres consoles! Néanmoins, SNK n'a pas dit son dernier mot pour autant, et il nous prépare une série de surprises. Les jeux SNK ont toujours été considérés comme faisant partie des meilleures productions de jeux d'arcade. Pourtant, SNK a décidé de relever d'un cran encore le niveau de ses futurs jeux. Ainsi, il est en train de se composer une équipe top niveau de développeurs. L'éditeur a également réussi à débaucher l'équipe qui a réalisé R-Type pour Irem ainsi que les cerveaux de la programmation de Final Fight pour Capcom! Parmi les nouvelles productions, on peut citer King of Monsters II. La suite de ce hit vous propose de poursuivre le combat contre les différents monstres qui ont envahi la Terre. Les décors y sont beaucoup plus variés. D'autre part, vous y affronterez systématiquement une sorte de gardien de fin de niveau, en plus de votre adversaire, géré par l'ordinateur ou par un autre joueur. Dans certaines scènes surréalistes, trois gros monstres patibulaires se tapent joyeusement dessus! D'autre part, vous avez la possibilité d'incarner une sorte de super-héros aussi bien qu'un monstre horrible ou un robot géant. View Point est un chef-d'œuvre! Développé initialement par Samy, il a été racheté par SNK, et est conçu selon le même concept qu'un très vieux Zaxxon. Dans un couloir vu de trois quarts, vous pilotez un jet selon un scrolling diagonal. Tous les sprites sont en 3D. Leur animation est superbe. Votre vaisseau est un modèle de maniabilité. L'écran se couvre par moments de myriades de projectiles et vous vous demandez comment faire pour vous en sortir. En fait, la maniabilité est à ce point exemplaire que vous arrivez à vous glisser entre les tirs! Sidérant! De plus, les décors sont superbes, avec des effets spéciaux fantastiques! A lui tout seul, il vaut l'achat d'une Neo Geo! Enfin, SNK est en train de mettre la dernière main à un concurrent de Street Fighter II, The Art of Fight. D'après SNK, il promet dix fois plus que SF II, de Capcom.

*Votre super-pouvoir va refroidir les ardeurs de votre adversaire et du boss de fin de niveau (King of Monsters).*



*Empoignade à trois (King of Monsters).*

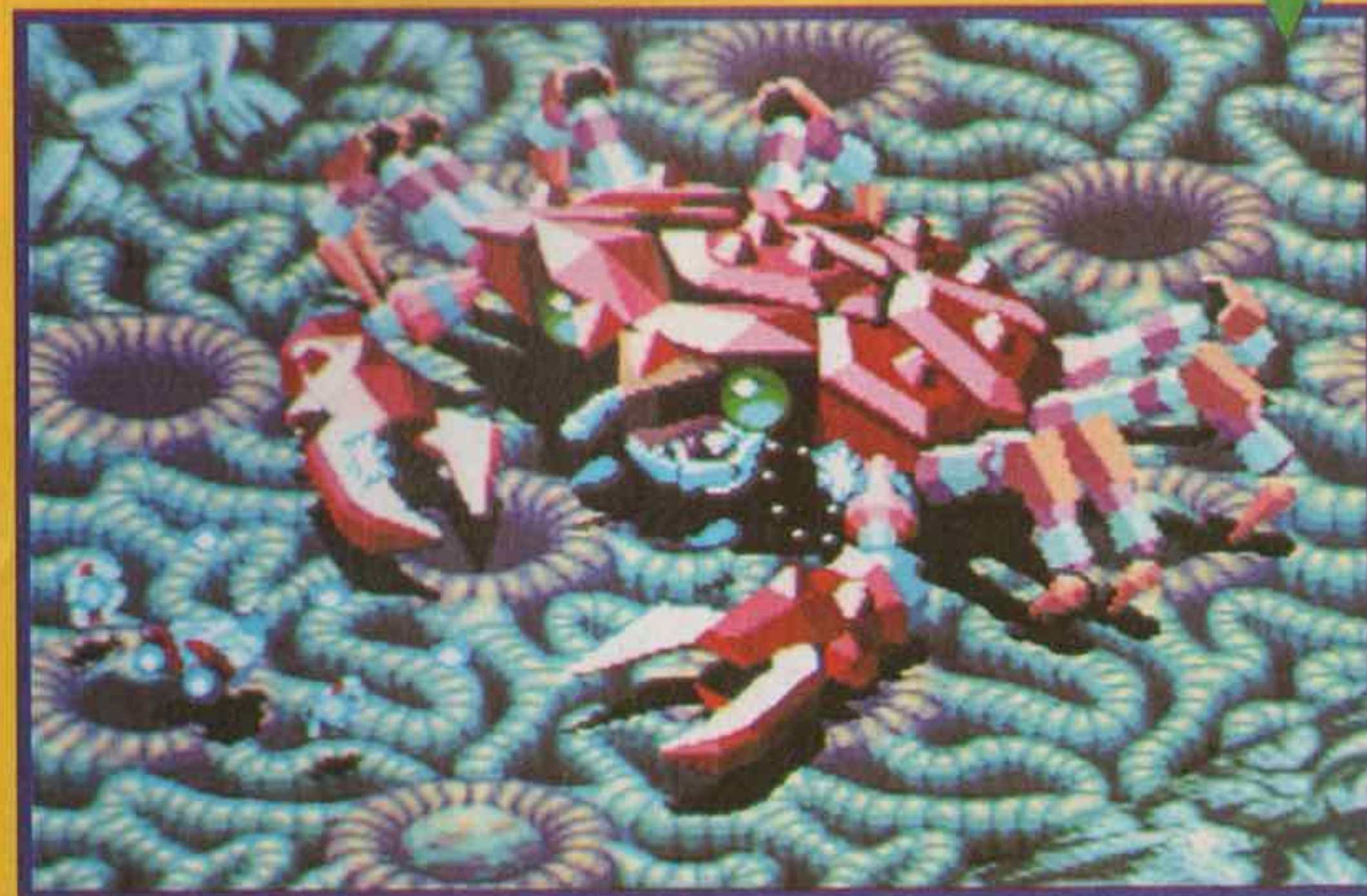


*A l'assaut! (King of Monsters)*



*Combat contre le boss de fin du niveau sous-marin (King of Monsters).*

*Le boss de fin de niveau (View Point).*







Les barres armées de piques coulisent sans arrêt (View Point).

Les animations sont incroyables! (View Point)



Un gros ver suivi de ses petits traverse la route (View Point).

## SCOOP!

**A**côté de ces nouveaux jeux de qualité, SNK a décidé de lancer, en octobre prochain au Japon, un lecteur de CD Rom. Objectif: diminuer le coût des jeux, bien sûr, afin d'augmenter la diffusion de la Neo Geo. Or, ce qui coûte cher dans une cartouche Neo Geo (environ 2 000 F), c'est le prix des Rom, ces mémoires qui contiennent le jeu. Avec un CD Rom, on n'a plus ce problème!

SNK compte commercialiser ses jeux aux alentours de 300 F, prix tout à fait concurrentiel, voire moins élevé que le prix des cartouches MD et SFC, ou encore des CD de la PC Engine. Selon une source interne au constructeur japonaise, ce CD Rom sera le plus performant du marché. Son temps de lecture sera très rapide et il proposera une série d'options que l'on ne trouve que sur les lecteurs CD audio haut de gamme, comme la présence d'un chargeur qui accepte jusqu'à cinq CD différents. De même, les fonctions de programmation et de restitution sonore seront particulièrement attrayantes.

En revanche, le lecteur de CD Rom coûtera environ 5 000 F. C'est assurément un prix exorbitant, même pour un lecteur de cette qualité. Mais il ne faut pas perdre de vue qu'il s'agit d'une sorte d'investissement. Le prix de la console Neo Geo ayant relativement baissé et le prix de chaque jeu sur CD Rom tournant autour de 280-300 F (estimation des futurs prix au Japon par SNK), le prix du lecteur risque d'être rapidement rentabilisé. SNK est peut-être en passe de réussir son challenge grâce à son lecteur de CD Rom: provoquer une augmentation importante du nombre de Neo Geo commercialisées et imposer de fait un nouveau standard dans le microcosme des jeux vidéo!



A quand les CD Rom frappés du logo SNK?

# PANZA KICK BOXING

## GAME BOY



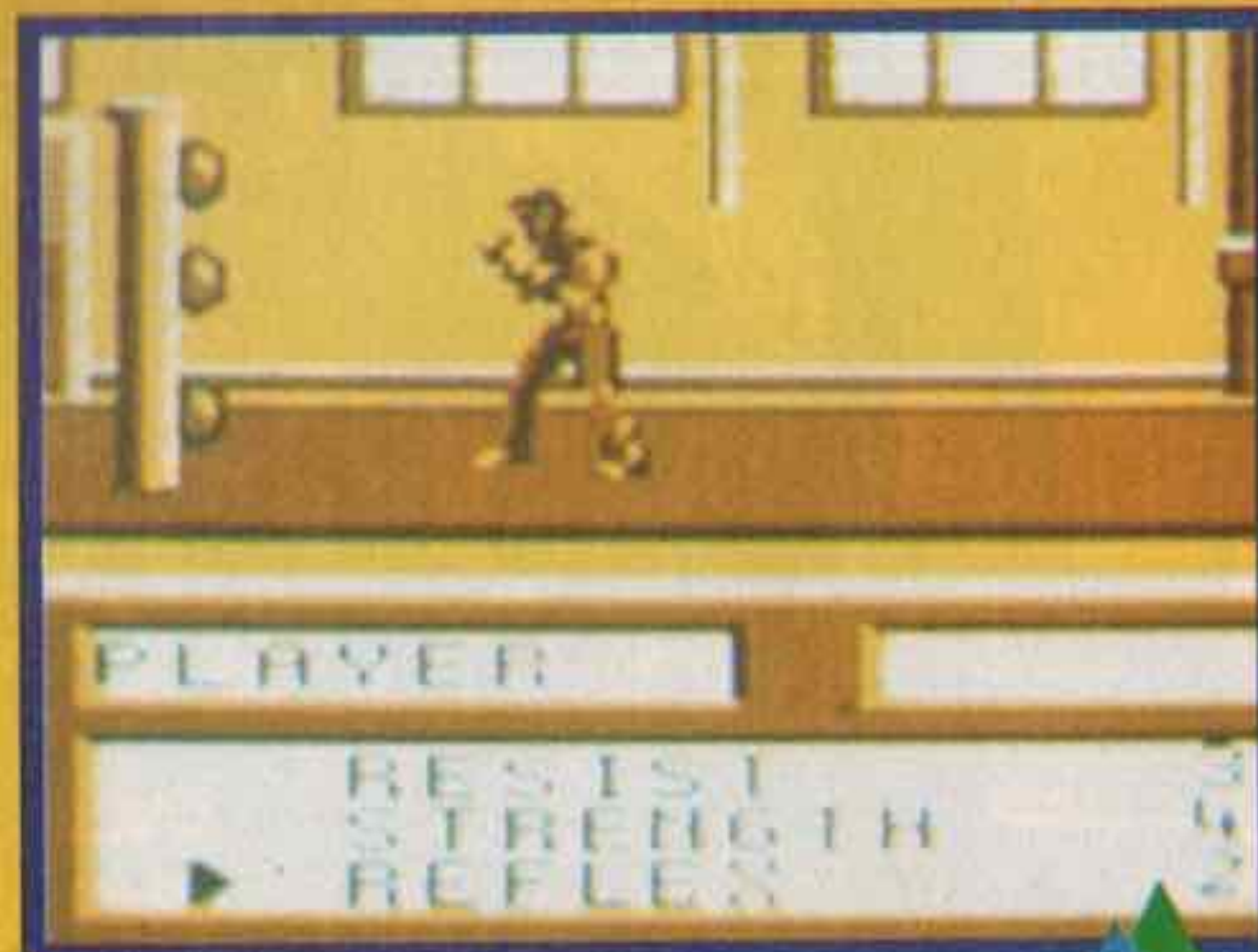
L'animation, d'excellente facture, vous permet d'observer le détail d'un Mawashi-geri!

**C**e jeu de Loriciel verra bientôt le jour sur la console Game Boy. Vous allez pouvoir défier les plus grands champions de ce sport de combat sans risques, grâce à votre console portable. La conversion reste très fidèle à la version originale et les graphismes n'ont vraiment rien perdu de leur punch!

Vous devrez, après vous être suffisamment entraîné, affronter différents adversaires, en commençant par les moins médaillés pour finalement combattre le tenant du titre.



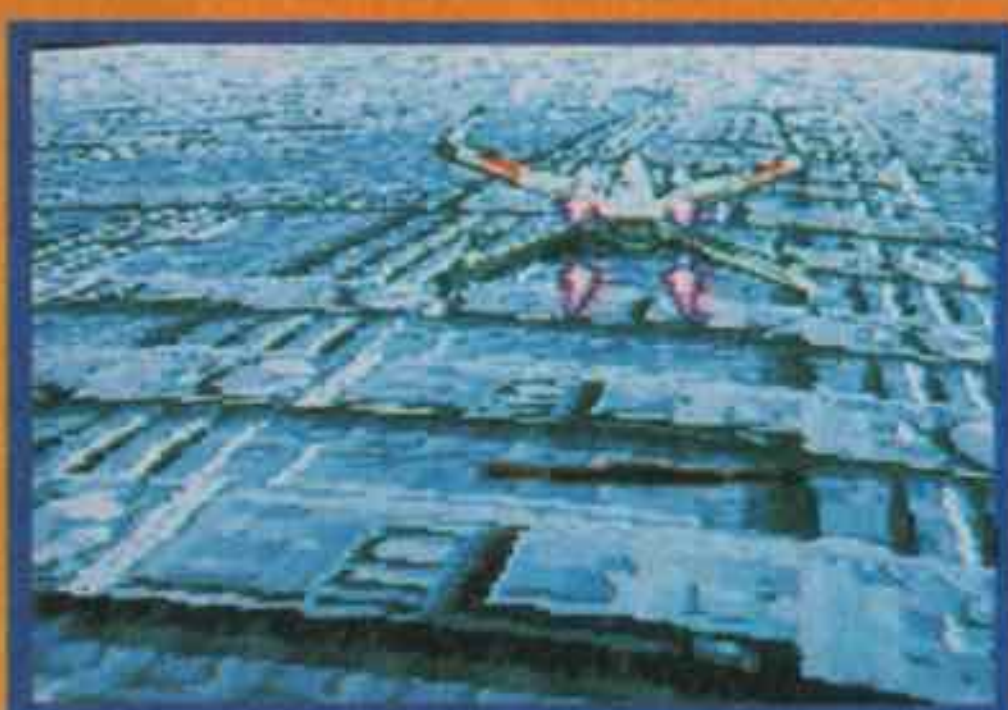
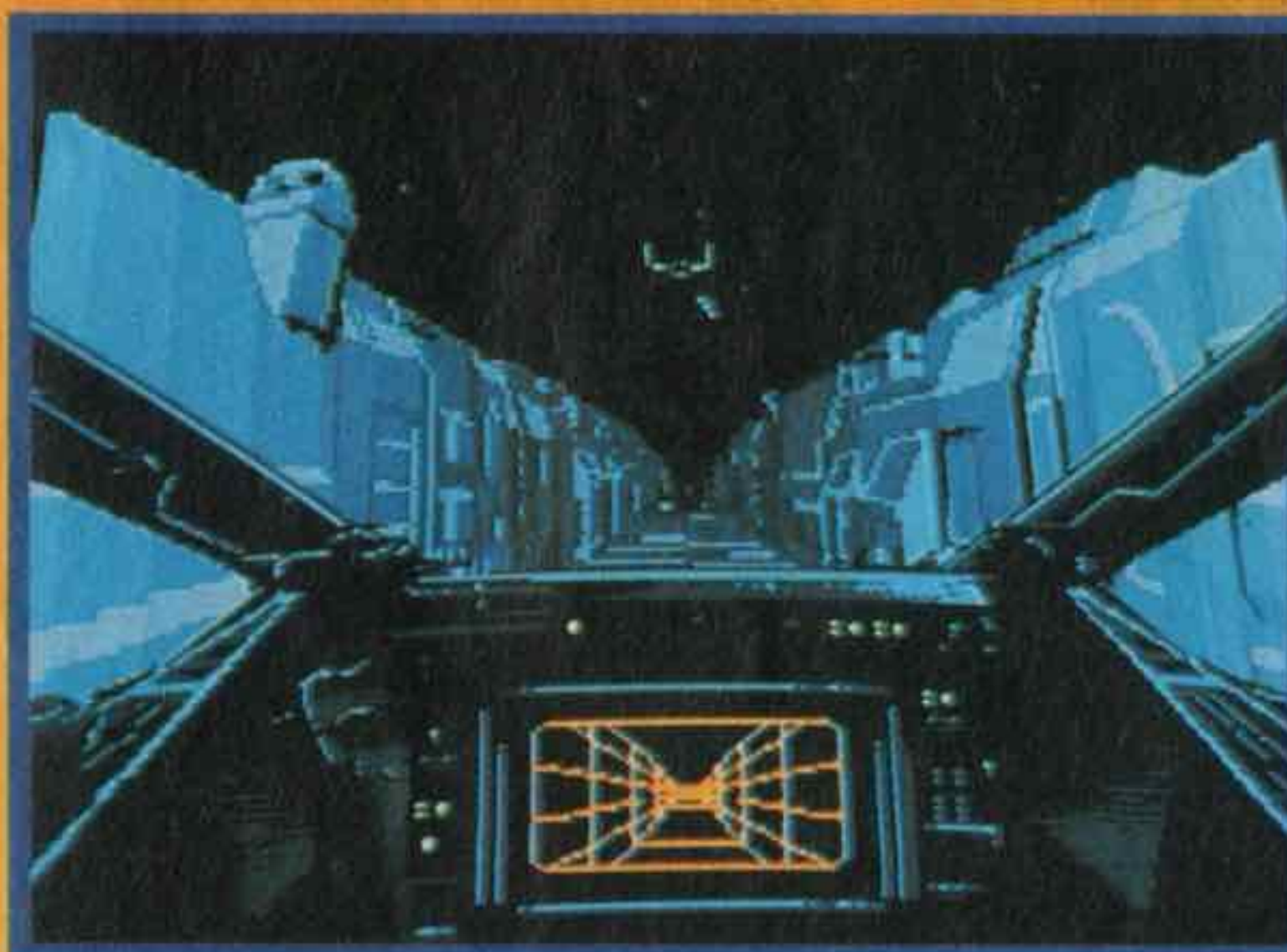
Choisissez votre futur adversaire.



Entraînement en solitaire.



## SUPER STAR WARS

SFC  
JVCArrivée en vue de  
l'Etoile Noire.Le meilleur niveau du jeu : l'attaque de  
l'Etoile noire!

Combat dans un bar malfamé.

Réalisé par une équipe de LucasArt (c'est-à-dire appartenant à la compagnie qui a conçu le film), le jeu est tout à fait conforme à la Guerre des Etoiles, bien qu'en même temps il prenne quelques libertés. Par exemple, il introduit des personnages que les spectateurs de l'époque n'avaient découvert que dans les deuxième ou troisième épisodes, tels le chasseur de primes ou l'ancien compagnon de Yann Solo.

Toutes les scènes marquantes du premier épisode de la saga de Star Wars ont donc été conservées : la traversée du désert en speeder des sables, l'expédition pour délivrer la princesse, l'attaque finale contre l'Etoile de la mort...

Ce jeu est l'un des plus beaux qu'il m'ait été donné de voir. Les décors reprennent les scènes du film et sont détaillés et pleins de couleurs. Vous dirigez Luke dont le but final est, bien sûr, de faire sauter l'Etoile noire, si possible après avoir délivré la princesse Leïla! Votre blondinet de héros est particulièrement agile et sa maniabilité est exemplaire : il peut tirer dans huit directions très facilement, même en plein saut. Comme il ne fait pas trois pas sans que des mutants, dans un bar minable, ou des créatures étranges, au milieu d'un désert de glace, ne l'agressent, sa capacité à faire feu et à viser différentes cibles très rapidement est un élément essentiel de sa survie. Luke découvre de temps en temps de quoi améliorer son espérance de vie : une trousse de secours, des armes plus puissantes ou même un sabre laser.

Une autre bonne surprise du jeu réside dans la diversité des différents niveaux. Dans les beat-them-all traditionnels, vous vous contentez d'avancer et d'éliminer les différentes crapules qui traînent, chaque niveau proposant une action identique au précédent avec toutefois de nouveaux adversaires et de nouveaux décors.

Super Star Wars, lui, réussit à surprendre le joueur presque à chaque niveau. Ici, il jouera à une espèce de mini F-Zero dans lequel Luke doit rejoindre une ville en speeder des sables. Un peu plus loin, il sera dans une sorte de Wing Commander en train de plonger au sein du réseau de défenses de l'Etoile noire pour la liquider définitivement, dans une séquence extraordinaire qui, à elle toute seule, rentabilise l'achat de cette cartouche! Le genre de cartouche qui fait baver!

Les graphismes sont  
déments!Attaque en piqué  
contre Luke... mais,  
rassurez-vous, la force  
(et un bon flingue!) est  
avec lui!Dans son speeder des  
sables, Luke fait le  
zazou dans un niveau  
reprenant le concept  
de F-Zero.



# TALESPIN

**MD  
SEGA**

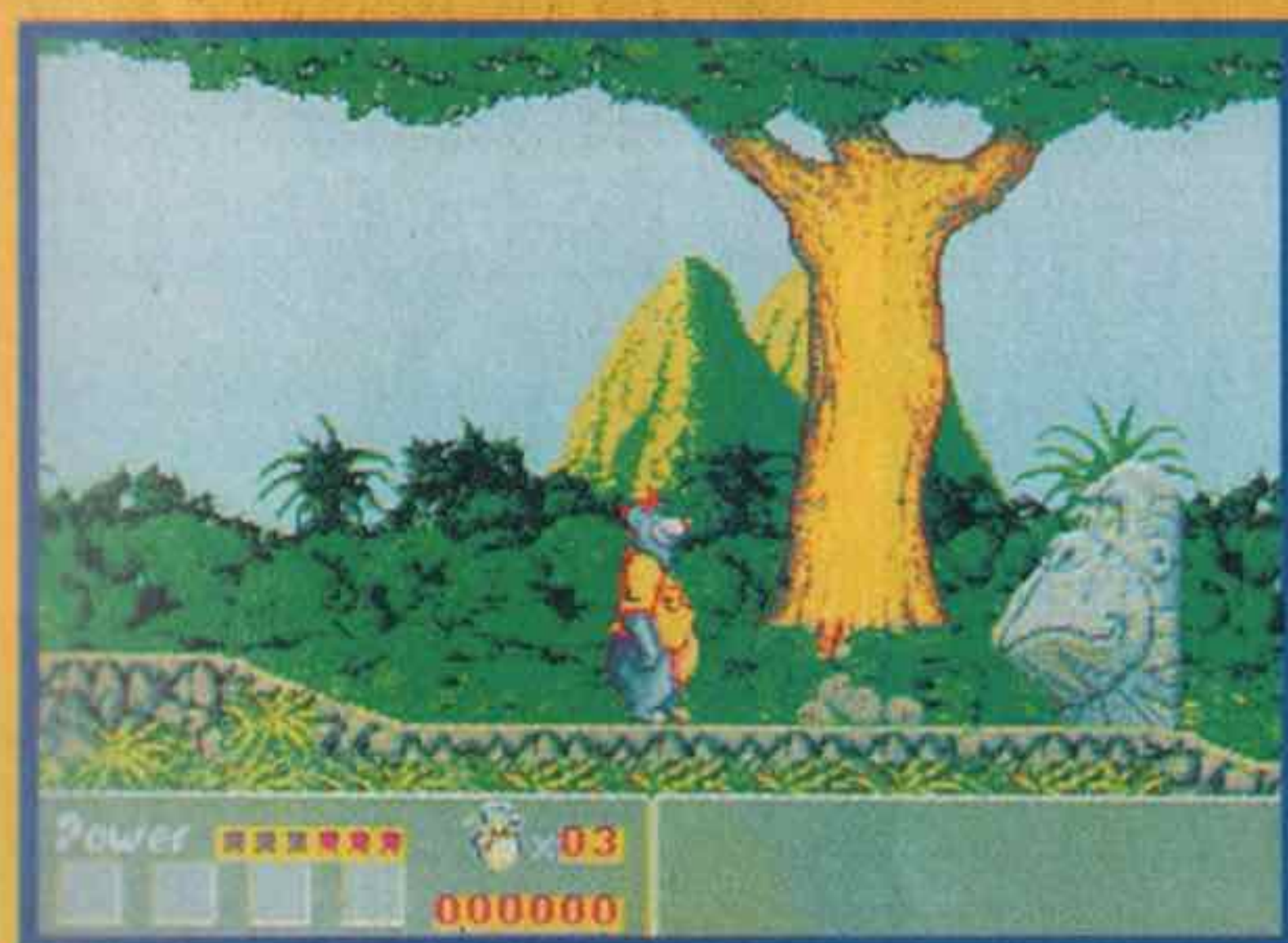
Un dessin animé diffusé par la télévision américaine a connu un succès important. Il s'agit de Talespin, qui met en scène les aventures de Baloo, l'ours brun, et de Kit, son comparse. Ils participent à une course d'avions autour du monde. Les deux compères ont créé une compagnie de transport aérien.

L'enjeu de la course est important puisqu'il s'agit de la signature d'un contrat d'exclusivité pour le transport de fret. Aux commandes du Sea Duck, ils doivent éviter de tomber dans toutes les embuscades que leur tendent Don Karnage et ses pirates de l'air. Kit possède la particularité de voler dans les airs sur sa planche des airs, quant à Baloo, il peut forcer un passage en se mettant à danser et en projetant son gros ventre en avant.



Autre jeu inspiré des dessins animés de Disney, Talespin vous met dans la peau de Baloo et de Kit.

Dans l'option deux joueurs, les deux héros sont présents à l'écran.



Dans cette course autour du monde, vous visiterez d'étranges contrées.



A deux, le jeu est beaucoup plus amusant!

**AMERICAN GAMES DIRECT**

# GAME

**N - E - T - W - O - R - K**

**FRANCE**

30 AV. ROBERT SURCOUF 78960 VOISINS LE BRETONNEUX  
TEL: (1) 30 64 19 00 FAX: (1) 30 64 12 52

## GROSSISTE SPECIALISTE DES JEUX POUR CONSOLES

**MEGADRIVE • GAMEGEAR • SUPER NES • GAMEBOY**

## SERVICE OR CLIENT

PROMOTIONS PERMANENTES AUX MEILLEURS PRIX

INFORMATION IMMEDIATE DES REVENDEURS

CONTACTS REGULIERS PAR TELEPHONE

IMPORTATIONS DIRECTES DES U.S.A.

LIVRAISONS RAPIDES SUR STOCK

GAME NETWORK EST UNE FIRME AMERICAINE AYANT UNE GRANDE EXPERIENCE DES JEUX VIDEO. A CETITRE, NOUS DISPOSONS CONSTAMMENT EN STOCK D'UNE GAMME ETENDUE DE JEUX U.S. ET NOTRE SERVICE OR FERA DE VOUS UN CLIENT PRIVILEGIE. REVENDEURS CONTACTEZ NOUS DES MAINTENANT ET NOS SPECIALISTES SERONT HEUREUX DE VOUS AIDER.

## TEL: (1) 30 64 19 00

**PARIS • LONDRES • BOSTON**



# GREENDOG

**SEGA**  
**MD**
**AUTOMNE**


La Californie: un ciel bleu, du sable et des parcimètres!



Green-dog sur sa bouée-hélico à pédales!

Notre héros explore le fond des mers où certaines surprises l'attendent.



Un surfeur à la mer!



Un gros touriste américain à éviter dans une station de métro.



Ce nouveau jeu pour Megadrive, développé par les équipes de Sega aux États-Unis, est assez spécial. Dans la tradition délirante de Toe Jam & Earl, il utilise comme héros principal Greendog, une espèce de long personnage à la peau tirant sur le rose pâle et à l'allure un peu molle.

Greendog est un surfeur. Une vague magique l'a doté d'un pendentif étrange et, surtout, lui a confisqué surf et océan. Il décide de partir à la recherche du mystérieux "surf des Anciens" et de comprendre ce qui est arrivé à l'océan.

Le but de ses pérégrinations est de retrouver la mer et, surtout, ses vagues et ses rouleaux, si précieux pour un surfeur fou tel que lui! Il peut se déplacer à pied ou utiliser des moyens de locomotion plus exotiques: une sorte de surf, une planche à roulettes ou encore une bouée-hélico à pédales. Son périple dans les Caraïbes le conduira dans une station de métro de Californie, un temple inca, au fond des mers...

Greendog dispose d'un frisbee pour se défendre contre les dizaines de créatures étranges qui tenteront de mettre un terme à son aventure. Il peut collecter également d'autres éléments qui lui faciliteront la tâche.

Le jeu baigne dans une ambiance sonore tendance reggae.



Ce n'est pas un chien vert, mais il s'appelle Greendog!



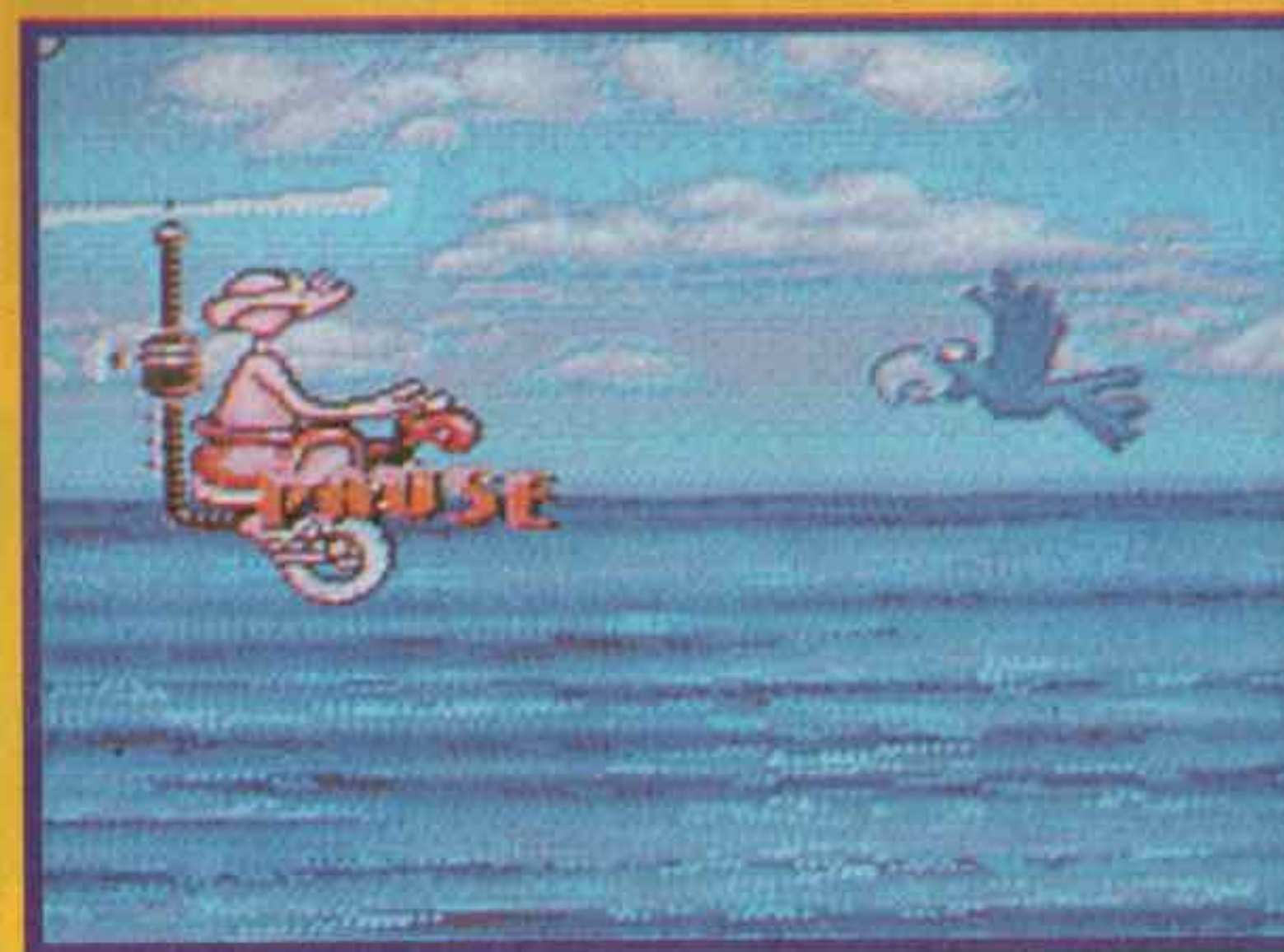
Greendog est un champion de la planche, que ce soit sous la forme d'un surf ou d'un skateboard.

Heureusement, une rame arrive!



L'adversaire vient de la mer, tel ce poisson rouge, ou encore du ciel, comme ce perroquet qui vous regarde d'un oeil mauvais.

Pour éviter les mauvaises rencontres, rien de tel qu'une partie de saute-mouton.





# Dr Franken, alias Franky, débarque en septembre sur votre Gameboy

Ludi et sa bande ont la joie de vous faire part de l'arrivée d'un nouveau "camarade de jeu".



Dr Franken  
c'est Top !

## Dr. Franken™

© Dr. Franken is a copyright and trademark of Mortefine Ltd.  
Nintendo, Game Boy™, the Nintendo Game Boy logo and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



Dans un ancien château, Franky tente de retrouver les "morceaux" de son amie Bitsy pour reconstituer son personnage.

Nintendo  
**GAME BOY**

Franky revient!

elite™  
**Dr. Franken™**

ORIGINAL  
GAME BOY  
GAME PACK

LICENSED BY  
Nintendo



LICENSED BY  
Nintendo

Bientôt disponible sur Game Boy™,  
Nintendo® et Super Nintendo®.

Original  
Nintendo  
Seal of  
Quality

elite™



Distribué par Guillemot International Software, BP 2 — 56200 LA GACILLY — Tél (16) 99.08.90.88

3615  
LUDI  
GAMES

Nintendo®, Gameboy™ and other marks designated as™ are trademarks of Nintendo®.

Durant la visite des 230 pièces du château dans lequel Franky doit retrouver des morceaux de Bitsy, vous serez ébahis par la qualité d'un jeu qui maximise toutes les capacités techniques de votre Gameboy.





Flashback vous fera aussi voyager dans l'espace.



Vous pouvez utiliser des objets que vous avez récupérés au cours du jeu.

MEGADRIVE

# FLASHBACK



La jungle de Titan.



Des adversaires qui se déplacent plus vite que la lumière.



Investigation d'une place de l'ennemi.



Message enregistré sur l'holocube.

**C**onrad est un jeune scientifique. Il étudie la transformation de la matière à la faculté des sciences de la planète Titan, une des colonies de la Terre.

Pour les besoins de ses travaux, Conrad a construit un analyseur de résonance magnétique, tellement petit qu'il a l'apparence d'une paire de lunettes de jeu vidéo! Son invention lui permet d'analyser le spectre magnétique des êtres vivants. Tout joyeux, il commence à parcourir Titan en se promenant avec ses lunettes infernales. Et là, sa vie bascule! Il découvre que certains individus ont une densité moléculaire mille fois supérieure à la moyenne. D'autre part, il s'agit systématiquement de personnalités appartenant à l'intelligentsia (chefs d'Etat, généraux, P-DG...).

Il met un vieil ami de l'université, Mac Allister, au courant de sa découverte. Celui-ci lui propose de faire discrètement quelques recherches aux Archives nationales. Il découvre dans les dossiers des Archives que le point de départ de la carrière de toutes ces personnalités correspond à une date, chaque fois identique.

Après de plus amples recherches, Mac Allister finit par trouver le joint: cette date fatidique est aussi celle d'une ancienne catastrophe où une météorite s'était écrasée sur Titan.

Puis tout s'accélère pour Conrad. Par deux fois, il échappe miraculeusement à un attentat. Se fiant à son intuition, il met en lieu sûr le résultat de ses travaux. Puis il fait une copie de sauvegarde de sa mémoire (sic), qu'il envoie à Mac Allister par modem. Capturé par des hommes en armes, il subit un effacement de sa mémoire.

Il avait heureusement eu le temps de se laisser des instructions sur un holocube, sorte de magnétophone holographique. Ces instructions lui indiquent de retrouver Mac Allister et de lui demander la copie de sa mémoire.

Ce nouveau jeu de Delphine, en collaboration avec US Gold, est, pour autant qu'on ait pu en juger avec la préversion, une petite merveille! Bourré de clins d'œil au cinéma fantastique (notamment à Alien et à Total Recall), disposant d'une animation aussi bonne que celle de Prince of Persia avec un héros qui se déplace hyper fluidement, ce jeu risque de faire beaucoup parler de lui lors de sa sortie, en février 1993, sur Megadrive.



# ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA



## PARIS

**MICROMANIA 70 CHPS-ÉLYSÉES** Ouvert jusqu'au 12 septembre  
M° George V - RER Ch. de Gaulle-Étoile  
☎ 45 62 76 18 **UN ESPACE DÉMENTIEL  
100% JEUX-CONSOLES**

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale  
Niv. 2 - Métro et RER Les Halles ☎ 45 08 15 78 **NOUVEAU :  
ESPACE SUPER NINTENDO**

**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES** Ouvert même le dimanche !!  
Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av. des Champs-Élysées  
RER Ch. De Gaulle-Étoile/M° George V ☎ 42 56 04 13

**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre C<sup>ial</sup> Rosny 2 ☎ 48 54 73 07

**MICROMANIA VÉLIZY 2**  
Centre C<sup>ial</sup> Vélizy 2 ☎ 34 65 32 91

**MICROMANIA LA DÉFENSE**  
Centre C<sup>ial</sup> des 4 Temps - Niv. 2 - Rotoronde des Miroirs  
RER La Défense ☎ 47 73 53 23

**MICROMANIA LES 3 MOULINS**  
Centre C<sup>ial</sup> Les 3 Moulins - Pont de Billancourt  
Issy-les-Moulineaux ☎ 45 29 09 90

**SOLARBOY**  
**ÉCOLOGIQUE**  
**NOMIQUE**  
**349F**  
Faites le plein de votre Gameboy à l'Énergie Solaire  
**ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO**  
**Seulement 99F**  
UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR  
VOTRE CONSOLE FRANÇAISE.  
DES DIZAINES DE TITRES DISPONIBLES !

## NICE LYON

**MICROMANIA NICE**  
Centre C<sup>ial</sup> Nice-Étoile  
Niveau -1  
06000 ☎ 93 62 01 14

**MICROMANIA LYON**  
Centre C<sup>ial</sup> Lyon-La-Part-Dieu  
Niveau 1. Face sortie Métro  
69000 ☎ 78 60 78 82

**5% DE RÉDUCTION\***  
sur vos achats

avec la Mégacarte qui vous sera offerte  
**GRATUITEMENT**  
lors de votre  
prochain  
achat



\*sauf sur  
consoles

**IMPORTANT :** Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine.

**ATTENTION** Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas  
nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine.  
Pour tout savoir téléphonez ou tapez 3615 **MICROMANIA**

## LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

### MEGADRIVE

**Aliens 3** (Arcade)  
**European Soccer** (Foot.)  
**Captain America** (Action)  
**Terminator** (Action)  
**Team USA Basket** (Sim.)

### GAMEGEAR

**Batman Returns** (Action)  
**Terminator** (Action)  
**Out Run Europa** (Auto)  
**Wimbledon Tennis** (Sim.)

### PROMOS MEGADRIVE

World Cup Italia	395F	215F
Super Thunderblade	395F	215F
Alex Kidd	325F	215F
Mickey Mouse	449F	399F
Quackshot	449F	399F

### SUPER NINTENDO

**Ninja Turtles IV** (Arcade)  
**Bulls vs Blazers** (Basketball)  
**Prince of Persia** (Plateforme)  
**Spiderman & X Men** (Action)  
**Robocop 3** (Action)

### GAMEBOY

**Tom and Jerry** (Plateforme)  
**Joe and Mac** (Plateforme)  
**Parasol Star** (Plateforme)  
**Dr Franken** (Arcade)

### PROMOS GAMEBOY

Soccermania	275F	199F
Fist of Northstar	245F	175F
Elevator Action	245F	145F
Kid Icarus	229F	175F
F1 Race	275F	195F

**Commandez par téléphone au 92 94 36 00**  
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

**Commandez par minitel 3615 MICROMANIA**

**BON DE COMMANDE EXPRESS** à envoyer à MICROMANIA  
B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX  
Livraison garantie par Colissimo - 48h

Nom - Prénom .....  
Adresse .....  
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....  
C07 TITRES CONSOLES PRIX  
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60F) + 29F  
C+ 12 TOTAL À PAYER = F

**RÈGLEMENT :** Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre  
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26F) pour frais de remboursement  
**PAYEZ PAR CARTE BLEUE-CARTE INTERBANCAIRE**  
DATE D'EXPIRATION : ...../..... SIGNATURE :  
N° de membre (facultatif)



## MEGADRIVE

**Les nouveautés d'abord !**



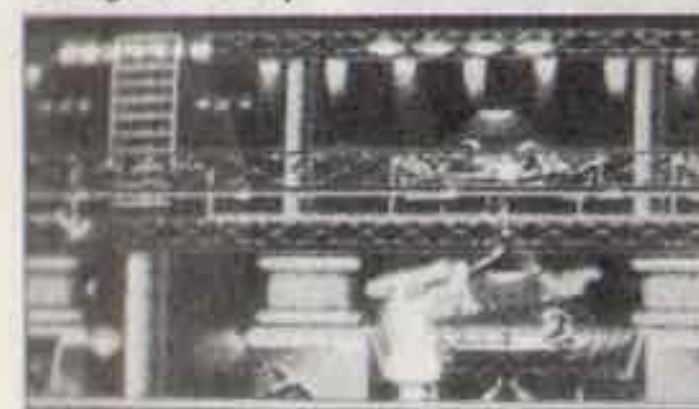
European Club Soccer À venir



Team USA Basketball À venir



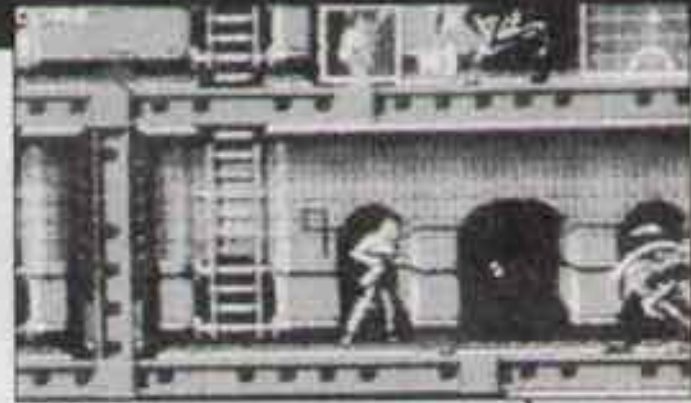
Dragon's Fury À venir



Terminator 499F



Tazmania 449F



Aliens 3 À venir



Captain America À venir



Thunderforce IV À venir



Holyfield Boxing 499F



Splatter House 2 499F



Chuck Rock 499F

### PROMOS MEGADRIVE

World Cup Italia	395F	215F
Super Thunderblade	395F	215F
Alex Kidd	325F	215F
Mickey Mouse	449F	399F
Quackshot	449F	399F
Robocod	449F	399F
Rolling Thunder 2	499F	399F
Golden Axe 2	449F	299F
Mercs	475F	299F
Moonwalker	395F	295F
Art Alive	325F	245F
Rings of Power	499F	295F
Joe Montana 2	395F	295F
Buck Rogers	499F	395F
Immortal	449F	395F

Olympic Gold (Sport)	449F
Kid Chameleon (Plateforme)	395F
Senna Grand Prix (Course F1)	499F
The Simpson's (Plateforme)	449F
D.R. Robinson Supreme (Basket)	449F
Desert Strike (Arcade)	499F
Wonderboy in Monter (Plt)	475F
Street of Rage (Combat)	449F
EA Hockey (Sim.)	449F
Bulls VS Celtics (Basket)	499F
Road Rash (Course Moto)	449F
Jordan VS Birds (Basket)	399F
Two Crude Dudes (Combat)	399F
Krusty's Fun House (Plateforme)	349F
Cadash (Arcade)	449F

**TOP 3**

Mario Lemieux Hockey (Sim.)	395F
Lakers VS Celtics (Basket)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	475F
Super Volleyball (Sim.)	395F
Centurion (Stratégie)	449F
John Madden N2 (Base Ball)	449F
Fighting Masters (Combat)	449F
Pac Mania (Arcade)	449F
Marble Madness (Arcade)	449F
F22 Interceptor (Sim. Avion)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Super Monaco GP (Course F1)	449F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F
Pitfighter (Catch)	475F
Toki (Plateforme)	395F

**GÉANT MEGADRIVE**  
+ SONIC  
+ 1 MANETTE DE JEUX  
**995F**  
VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE  
Garantie par le constructeur

**JOUEZ JUSQU'À 6 METRES DE VOTRE CONSOLE**

**MANETTE SANS FIL ET REMOTE CONTROLLER**

**249F**

La manette seule	145F
Control Pad Pro 2	125F
Control Pad Megadrive	159F
Arcade Power Stick	449F

**GAGNEZ DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA**

**LE TOP 25 MEGADRIVE**



**99F OU GRATUITE**

(POUR L'ACHAT DE 2 CARTOUCHES MEGADRIVE OU D'UNE CONSOLE MEGADRIVE)

**ACTION REPLAY PRO**

Multipliez vos vies, énergies, gameplay. Modifiez les caractéristiques des jeux.

**499F**

## GAMEGEAR



Batman Returns À venir



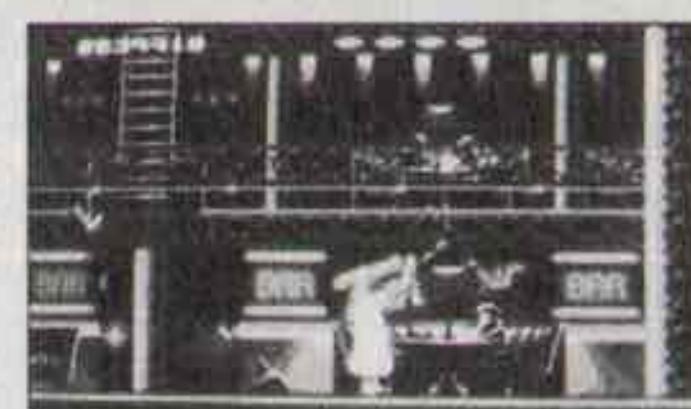
Alien 3 À venir



Senna Grand Prix À venir



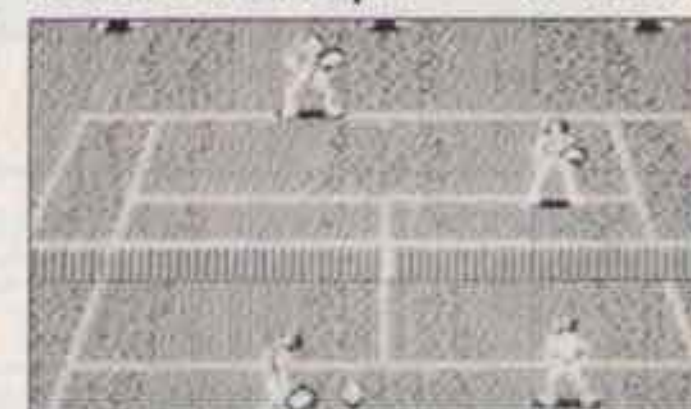
Prince of Persia À venir



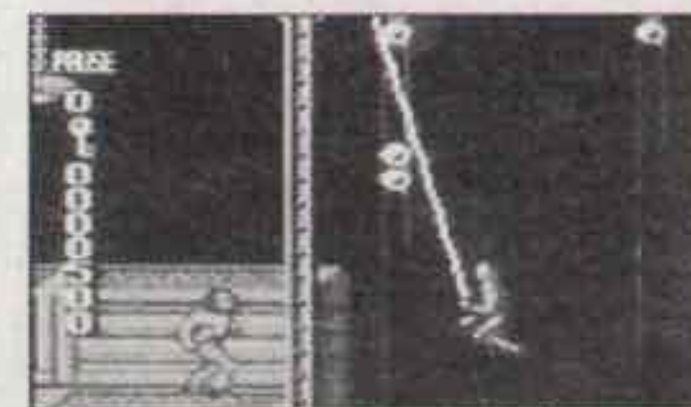
Terminator À venir



Out Run Europa À venir



Wimbledon Tennis À venir



Spiderman À venir

### PROMOS GAMEGEAR

Wonderboy	215F	195F
Space Harrier 3D	245F	175F

**AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEGEAR**

**LE WIDE MASTER 99F**

(possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System Gamegear en même temps)

Wonderboy Dragon's Trap (Plateforme)	269F
Olympic Gold (Sport)	269F
Super Kick Off (Football)	269F
Donald Duck (Plateforme)	269F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	269F
Mickey Mouse (Plateforme)	269F
Super Monaco GP (Course Auto)	249F
Golden Axe (Axe Battler)	269F
Shinobi (Arcade)	269F
G Loc (Afterburner 2)	245F

**TOP 2**

Georges Foreman Boxing (Sim.)	325F
Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Chase HQ (Arcade)	295F
Chessmaster (Echecs)	245F
Crystal Warriors (Aventure)	325F
Fantasy Zone (Arcade)	245F
Joe Montana (Foot Américain)	245F
Out Run (Course Auto)	245F
Slider (Arcade)	245F
Devilish (Casse-Brique)	245F

**GÉANT GAMEGEAR**  
+ Sonic  
+ L'Adaptateur Secteur  
**1290F**  
+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

**NOUVEAU GAMEGEAR**  
+ Columns  
**995F**  
+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

**UTILISEZ TOUS LES JEUX SEGA MASTER SYSTEM SUR VOTRE CONSOLE GAMEGEAR**

**ADAPTATEUR CARTOCHE MASTER SYSTEM GAMEGEAR 149F**

**DÉMENT !! ADAPTATEUR SECTEUR**

**SPECIAL**

**GAMEGEAR 99F**



**MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA**

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !



## SUPER-NINTENDO

**Les nouveautés d'abord !**



Ninja Turtles IV



NCAA Basketball À venir



Amazing Tennis À venir



Super Mario Kart À venir



Street Fighter 2 649F



Contra 3 499F



Spiderman VS X Men À venir



Robocop 3 À venir



Prince of Persia



The Legend of Zelda 549F



Super Ghouls'n Ghosts 499F

**AU FORUM DES HALLES**  
**PLUS DE 1000 JEUX EN STOCK**  
**LA ZONE SPÉCIALISÉE**  
**SUPER NINTENDO VOUS Y ATTEND !!**

**DÉMENT !!**  
**DES NOUVELLES MANETTES AUTOFIRE**  
**SPÉCIALEMENT CONÇUES**  
**POUR STREETFIGHTER 2 !**

GAGNEZ DES JEUX  
SUR  
3615  
MICROMANIA

**NOUVEAU**

**99F**

**ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO**



**DERNIERE MINUTE**

**LA DYNA 1**

**MANETTE AUTOFIRE**  
**À VITESSE VARIABLE**

**149F**

**VIVEZ PLUS LONGTEMPS, PLUS FORT !!**

Multipliez vos vies, énergies, Gameplay.  
Modifiez les caractéristiques des jeux.  
Permet aussi de faire fonctionner  
les cartouches import.

**499F**

**ACTION REPLAY PRO**



Final Fight	499F
Castlevania 4	499F
WWF Wrestlemania	499F
Rival Turf	499F
Joe And Mac	499F
Mystical Ninja	499F
Addams Family	499F
F Zéro	449F
Pilot Wings	499F
Act Raisers	499F
Super Tennis	449F
Top Gear	449F
Lemmings	499F
Super Soccer Champion	499F
Super Soccer	449F

**TOP 3**

Final Fantasy 2	549F
Battle Tank	499F
Super Off Road	479F
UN Squadron	499F
Arcana	499F
Peabody Beach Golf	499F
Earth Defense	479F
Smash TV	499F
Super R Type	449F
Pitfighter	479F
Thunderspirits	499F
The Chessmaster	499F
Gradius 3	449F
J. Nicklaus Golf Links	499F
Populous	449F

**LE TOP 25 SUPER NINTENDO**

**GRATUITE** pour l'achat de 2 jeux  
ou 49F pour l'achat d'un jeu



## GAMEBOY

**FAITES LE PLEIN DE VOTRE GAMEBOY**  
**L'ÉNERGIE SOLAIRE**

5 à 10h  
d'autonomie

**SOLARBOY**  
**349F**

**PROMOS GAMEBOY**

Soccermania	275F	199F
Fist of Northstar	245F	175F
Elevator Action	245F	145F
Kid Icarus	229F	175F
F1 Race	275F	195F

**ACCESSOIRES**

ADAPT SECTEUR	99F
ADAPT. AUTO	99F
GAMEKEEPER	99F
GAMELIGHT	119F
LOUPE	89F

## GAMEBOY

+ Tétris  
+ Les Écouteurs Stéréo

**690F**

+ LA SACOCHE MICROMANIA  
**GRATUITE !!**

**AGRANDISSEZ L'ÉCRAN**  
**DE VOTRE GAMEBOY**

**LE LIGHT MASTER**

**99F**

**PERMET AUSSI DE JOUER DANS LE NOIR !!**



Starwars À venir



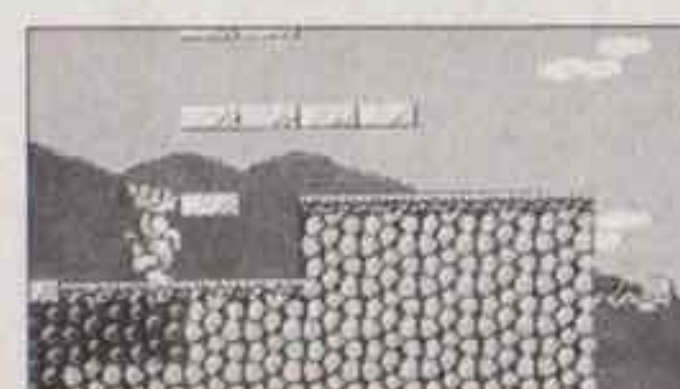
Joe and Mac À venir



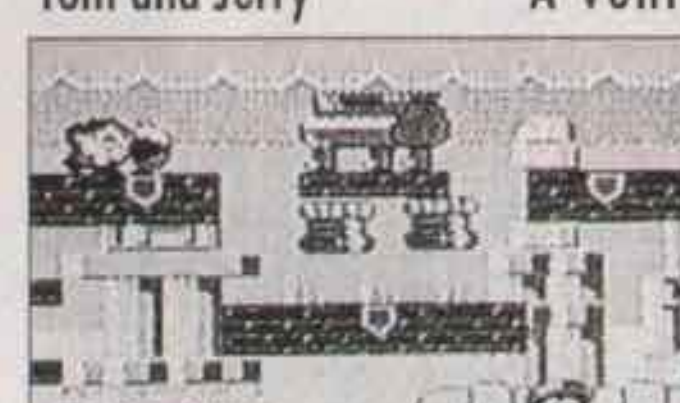
Spiderman 2 À venir



Dr Franken À venir



Tom and Jerry À venir



Parosol Star À venir



Ferrari Grand Prix À venir



WWF Superstars 2 À venir

Super Marioland (Plateforme)	229F
Terminator 2 (Arcade)	275F
Hook (Plateforme)	275F
The Simpsons (Arcade)	269F
Mickey Dangerous Chase (Plt)	275F
Adventure Island (Plateforme)	275F
Addams Family (Arcade)	275F
Prince of Persia (Action)	275F
Battle Toads (Arcade)	275F
Football International (Sim.)	249F
Megaman 2 (Plateforme)	275F
Tennis (Sim. tennis)	229F
Double Dribble (Basketball)	275F
Turtles Ninja 2 (Arcade)	275F
Tiny Toon (Plateforme)	275F

**TOP 3**

Blades of Steel (Ice Hockey)	275F
NBA Challenge N2 (Basket)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	269F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
Hudson Hawk (Arcade)	275F
Rogger Rabbit (Arcade)	275F
Beetle Juice (Arcade)	275F
Nintendo World Cup (Football)	229F
Prophecy Vs Child	275F
Pitfighter (Catch)	275F
WWF Super Stars (Catch)	269F
Batman Return of Joker (Arcade)	275F
Pacman (Arcade)	249F
Duck Tales (Plateforme)	289F
Batman (Plateforme)	269F







## SUPER NINTENDO

**S**on cœur est un microprocesseur à architecture 8-16 bits, plus connu sous le doux nom de 65 C 816. En fait, il s'agit d'une version revue et corrigée par Nintendo de ce dernier, épaulé par une batterie de coprocesseurs. Ces précieux alliés, sans équivalents sur d'autres consoles, ont été développés par la société japonaise pour décharger le processeur central des lourdes tâches de gestion et de calcul inhérentes au bon fonctionnement d'un jeu. Ce sont essentiellement des chips qui interviennent dans le travail de gestion graphique. La Super Nintendo peut afficher un écran de 512 x 448 points (ou pixels) agrémenté de 256 couleurs à choisir dans une palette de 32 768. La machine peut gérer jusqu'à 128 éléments graphiques (sprites) de 64 pixels de côté.

Pour le son, la Super Nintendo est équipée d'un chip sonore Sony restituant de superbes mélodies sur 8 voies en stéréo. Si on sait qu'il est en cours de développement, nous n'avons pas encore mis la main sur un lecteur de CD Rom pour Super Nintendo. Il ne serait pas disponible sur notre territoire avant de nombreux mois. Remis au goût du jour, un phaser (pour tirer sur l'écran de télévision) baptisé Super Scope sortira au mois d'octobre.

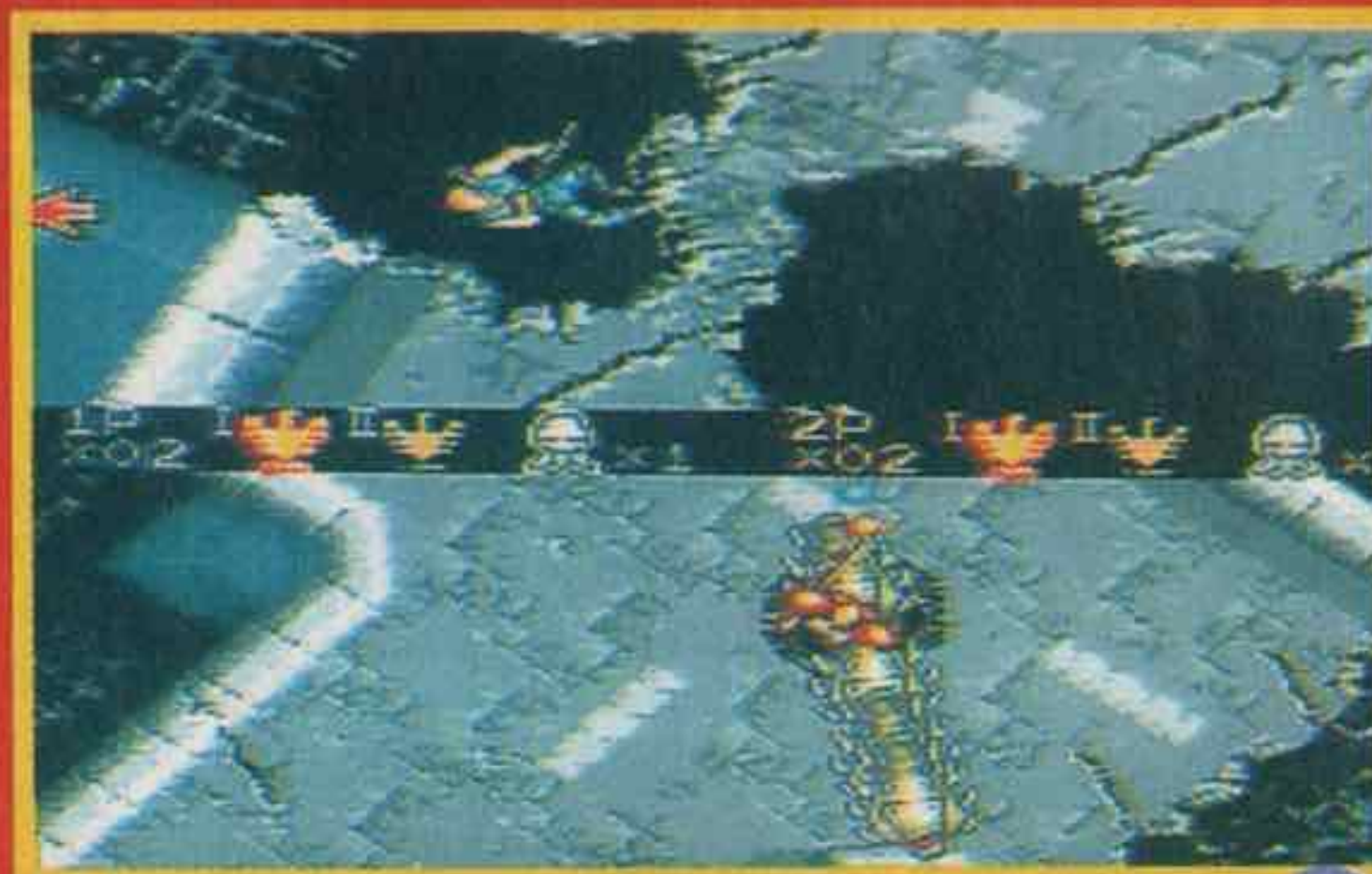
# LE COMPARA SUPER NINTENDO

A ma gauche, la Super Nintendo de Nintendo, officiellement sur le sol dont la sortie hexagonale remonte au mois de septembre 1990. A travers merci dans l'arène internationale du jeu vidéo. Avant de comparer les deux sœurs du mois de mars (Consoles + n° 7), rappelons quelques chiffres

## ROTATION D'ECRAN



1



3



2

Dans Castlevania IV (1), la rotation hard en pleine action. Tout le fond de l'écran, sur lequel est dessiné un énorme lustre, est soumis à une rotation dans le plan. Cela est obtenu assez simplement en envoyant quelques ordres au processeur adéquat. Vous remarquerez que, dans le genre retournement d'écran, la Megadrive ne s'en sort pas si mal dans After Burner II (2). Mais ici, l'effet est obtenu par programmation. Plus spectaculaire, Super Probotector (3), qui sortira en octobre sur Super Nintendo: des rotations d'écran sont effectuées dans deux fenêtres différentes, l'action dans chacune d'elles étant gérée par un joueur.



## SCROLLING HAUTE VITESSE

Atout numéro un du jeu Sonic the Hedgehog sur Megadrive: l'exceptionnelle vélocité des défilements d'écrans (ou scrolling).

D'autres jeux exploitent remarquablement bien les facilités de scrolling de la Megadrive. Elle soutient sans complexes la comparaison avec la Super Nintendo dans ce domaine.



# TIF QUI TUE! VS MEGADRIVE

français depuis le mois d'avril 1992. A ma droite, la Megadrive de Sega, ces deux machines, deux sociétés japonaises se livrent un duel sans stars sur le terrain où elles excellent, le jeu, et après notre précédent dos-qui les présentent telles qu'elles sont apparues le jour de leur naissance.



## MEGADRIVE

**A**u cœur de la console de Sega, nous trouvons le célèbre microprocesseur 68000 de Motorola, déjà utilisé avec succès sur de nombreux micro-ordinateurs du marché (ST d'Atari, Amiga de Commodore et Mac d'Apple). En termes décodés, il faut savoir que la puissance de ce processeur peut soutenir sans rougir la comparaison avec celle de son concurrent, le 65 C 816 de la Super Nintendo, qui, lui, a été customisé dans le seul but de gérer les divers éléments constituant d'un jeu vidéo.

La résolution maximale d'un plan graphique est de 320 x 224 pixels colorés de 64 teintes différentes parmi un choix de 512. 80 sprites de 32 points de côté peuvent être gérés indépendamment à l'écran.

Côté son, la Megadrive est une excellente musicienne avec un processeur spécifique stéréo à trois modes de synthèse (classique, FM et PCM). Elle peut également gérer 10 voies sonores.

Quant à ses extensions, la Megadrive ne donne pas dans la demi-mesure, puisque son lecteur de CD Rom est déjà disponible au Japon et le sera en France à la fin de l'année. Passons rapidement sur l'existence des nombreux paddles et joysticks ergonomiques et enrichis d'un Autofire.

Le Menacer, sorte de phaser en réplique au Super Scope de Nintendo, verra bientôt le jour.

## EFFET MOSAÏQUE



4



5



6

Encore un effet spécial particulier de la Super Nintendo, dit de "mosaïque", effet de style très utilisé dans Super Mario World (4) pour les transitions entre les différentes scènes du jeu.

Le programmeur peut s'amuser en associant plusieurs effets spéciaux, comme pour Street Fighter II (5, 6), avec une rotation hard sur le titre du jeu en mosaïque.

Même chose que pour le zoom, il est très aisé d'obtenir cet effet sur Megadrive, à condition que le programmeur la fabrique entièrement.

## DISTORSION D'ECRAN



La majorité des déformations d'écran de la Megadrive sont facilitées par la possibilité offerte au programmeur d'afficher simultanément deux plans graphiques distincts.

Ainsi, dans Thunderforce III, la console gère un premier plan composé de rochers bleus pendant qu'elle fait subir une distorsion à la totalité du dernier plan. Une fois le rôle des deux plans défini, le programmeur peut afficher en surimpression plusieurs sprites sans qu'ils ralentissent l'ensemble.



## LE PRIX

**A**h, ben oui! Tenez, le prix, ça pourrait être un sérieux argument d'achat, non? Que nenni! Les deux majors du jeu prêt à consommer ne vont pas laisser un seul journaliste es jeux vidéo écrire dans ses colonnes qu'une machine est moins chère que l'autre...

Le package de la console est au même prix chez les deux géants japonais du divertissement cathodique. A un peu moins de 1 300 F, on trouve dans les cartons : la console, le bloc secteur, le câble pour la connexion sur le téléviseur, la cartouche du héros maison et une manette de jeu. Petit avantage pour Nintendo, qui offre une deuxième manette, car Mario IV peut se jouer à deux, alors que Sonic est solitaire.

Pour ce qui est du rapport qualité/prix, on peut difficilement faire mieux. C'est pas cher et c'est plutôt costaud. Il est bien connu que les deux constructeurs réalisent la plus grosse partie de leur chiffre d'affaires avec les cartouches développées au sein de leur entreprise, mais aussi avec les licences de développement, accordées aux éditeurs du monde entier. Enfin, ce sont également Sega et Nintendo qui contrôlent la quasi-totalité de la diffusion des cartouches pour leurs consoles.

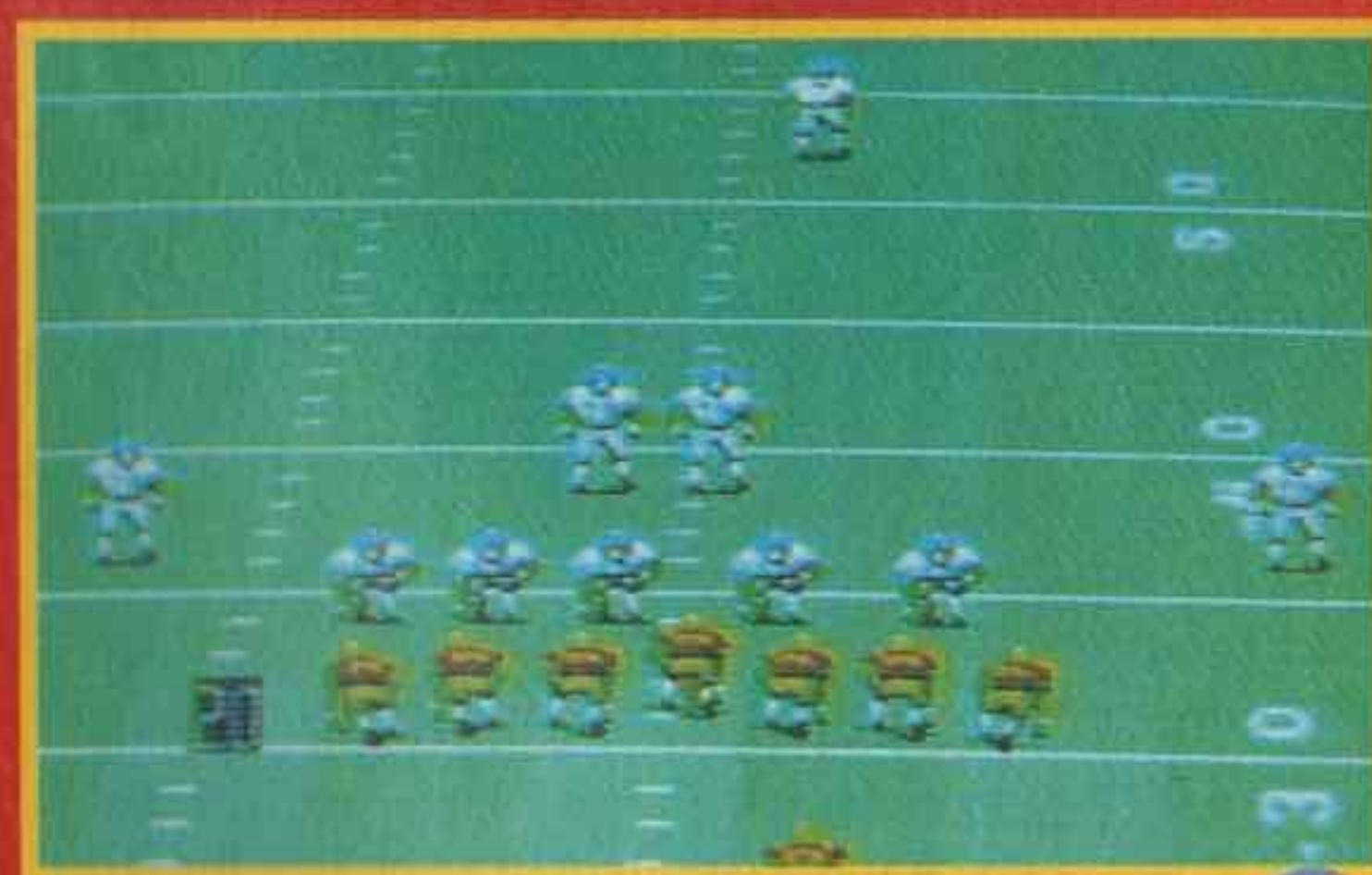
Mais attendons-nous, aux alentours du mois de novembre, à quelques annonces fracassantes : prix revus à la baisse, bundle d'une console associé au méga-titre du moment (Street Fighter II pour Nintendo ou Sonic II chez Sega) ou à l'accessoire qui tue.

Ce pourrait d'ailleurs être le Super Scope de Nintendo ou le Menacer de Sega, vous savez, ces bazookas en plastique qui vont permettre de blaster (dixit Banana San) l'écran de télévision...

## UN MODE GRAPHIQUE PARTICULIER



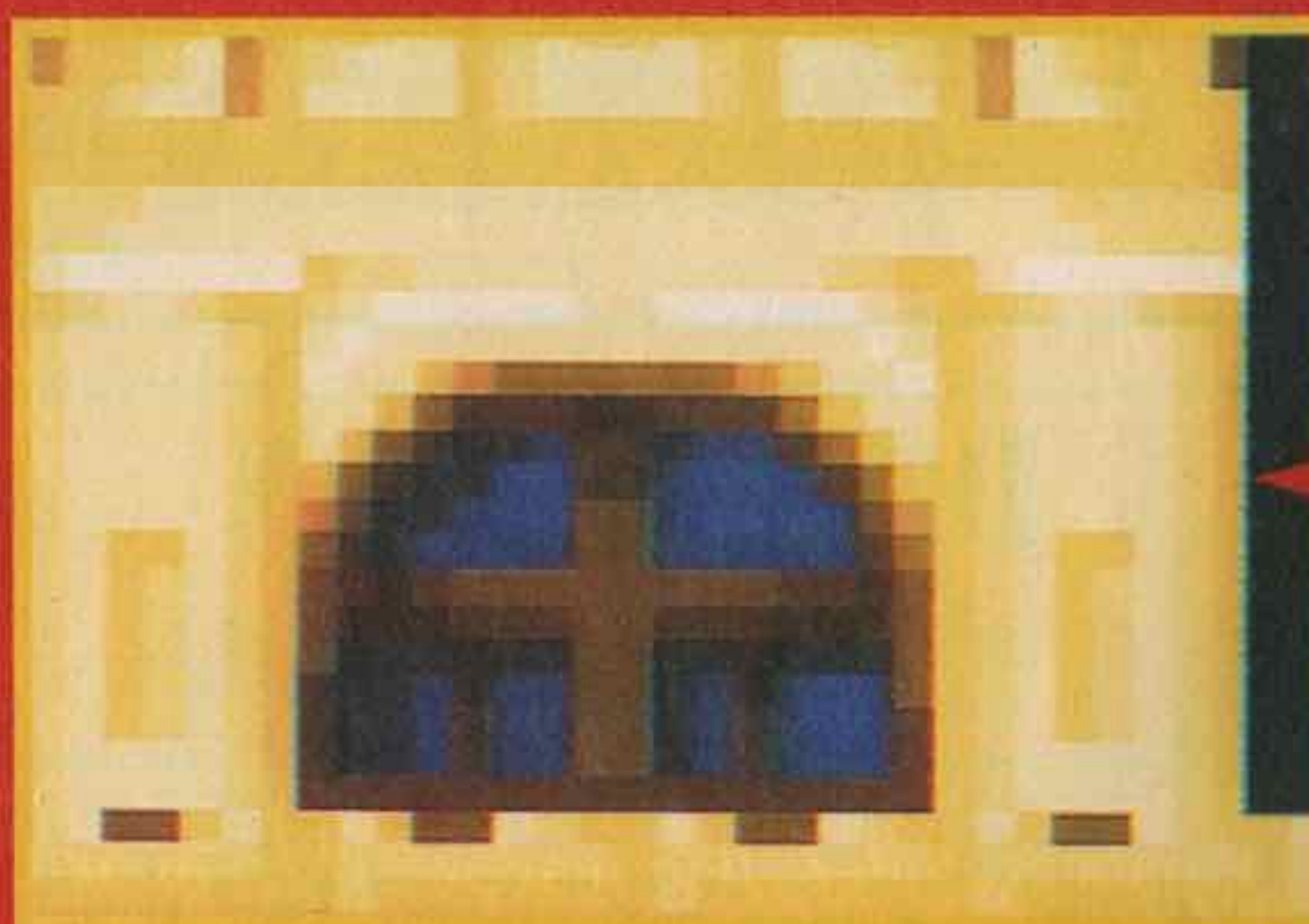
7



8

Le fameux mode 7 de la Super Nintendo est un écran graphique dans lequel le programmeur peut intervenir en zoom et/ou scrolling comme bon lui semble sur l'ensemble de l'écran. Super Formation Soccer (7) exploite à merveille cet atout de la console et donne un réel effet de profondeur avec un zoom progressif du terrain de jeu selon les actions. Ce même effet de caméra en contre-plongée est très réussi dans John Madden Football (8) sur Megadrive. Ici, il s'agit en fait d'un scrolling avec une subtile déformation de la taille de l'écran.

## ZOOM D'ECRAN



Retour sur le mode 7 de la Super Nintendo avec un bel exemple de sa fonction Zoom dans la présentation de Super Ghouls'n Ghosts!

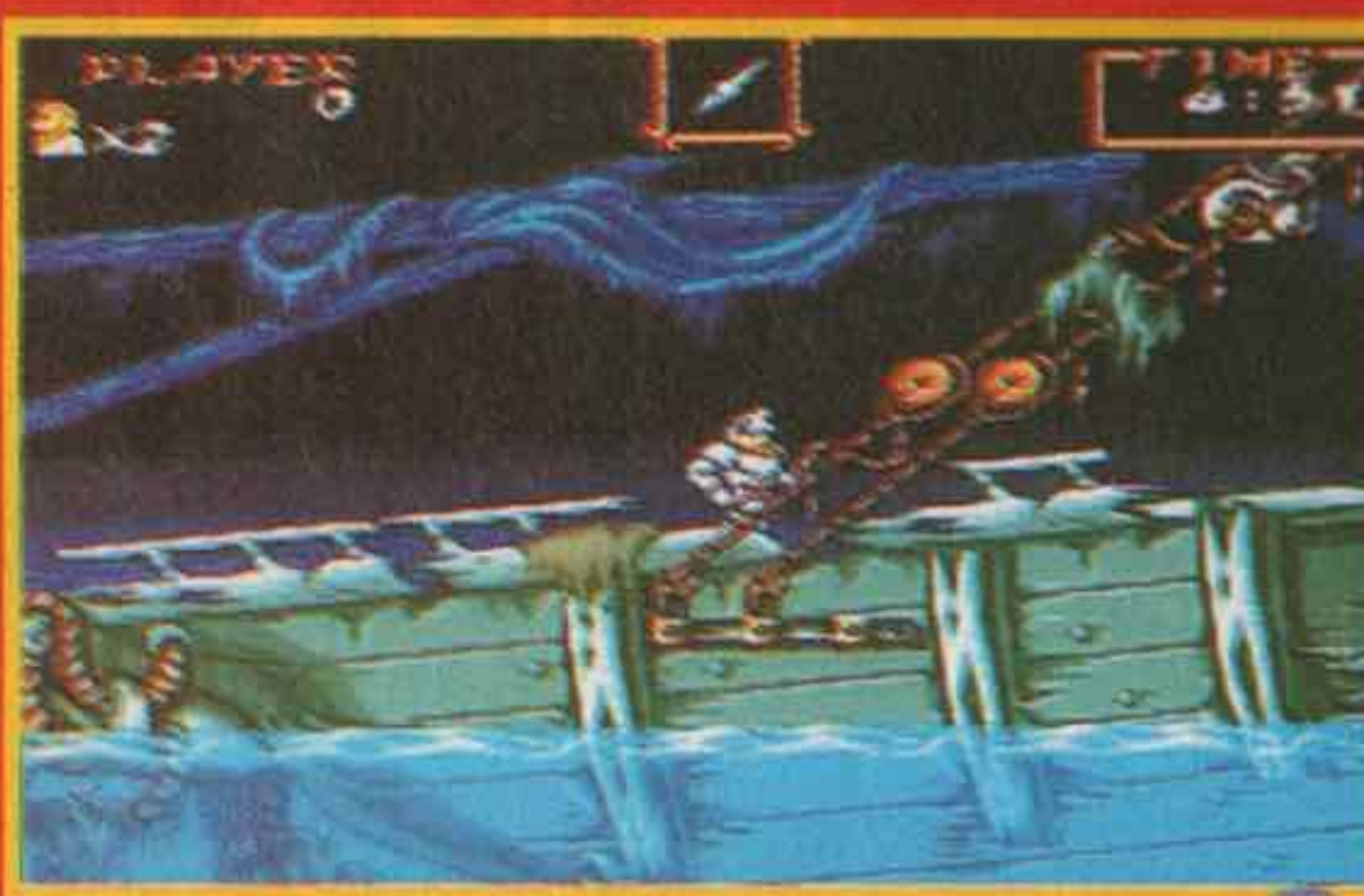
Il faut dire que la Super Nintendo n'a pas l'exclusivité de cet effet de zoom. On pourrait obtenir la même chose sur Megadrive. Mais pour cela, il faudrait qu'un programmeur "fabrique" cette fonction qui n'existe pas dans la mémoire de la console. Dans le cas de la Super Nintendo, le programmeur n'a qu'à demander, grâce à une commande bien précise, le zoom de l'écran ou d'un élément graphique. On appelle cela un zoom hard car, dès la conception de la console, on lui a expliqué comment réaliser un tel effet en déchargeant le processeur central de la majeure partie des calculs nécessaires à ce type d'effet spécial.



## PALETTE DES COULEURS



9

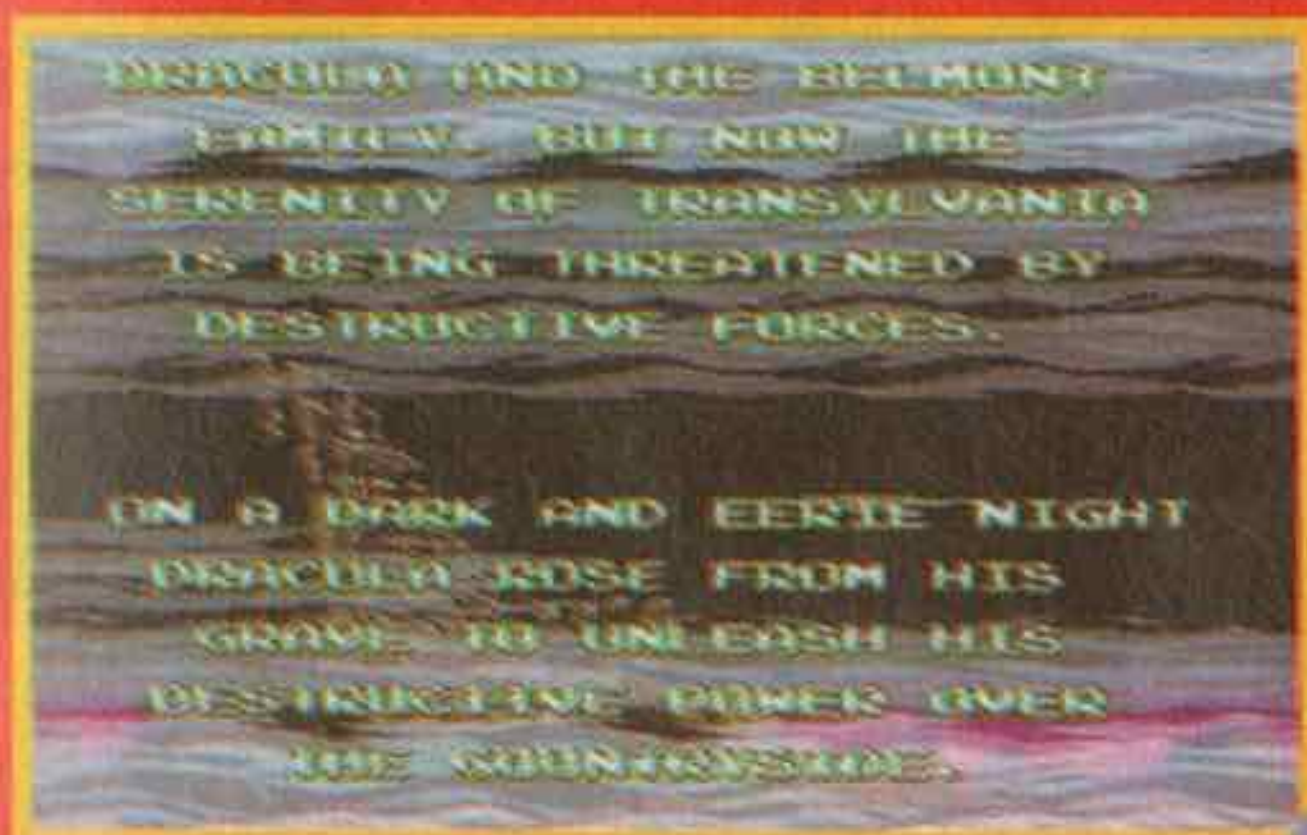


10

Lors de sa sortie sur Megadrive, Ghouls'n Ghosts (9) avait rallié tous les suffrages grâce à la fidélité de son adaptation. Sur Super Nintendo, ce même jeu, qui sortira en novembre, a bénéficié d'un traitement de grande classe.

Super Ghouls'n Ghosts (10) y apparaît de toute beauté grâce, notamment, à la résolution plus fine de la console Nintendo et à sa riche palette de couleurs.

## SCROLLING PARALLAXE



11



12

Lorsque plusieurs portions d'écran défilent à différentes hauteurs et vitesses, on peut obtenir un saisissant effet de profondeur. Dans la présentation de Castlevania IV (11), plusieurs nappes de brouillard défilent à l'écran. Rapidement pour celles du premier plan et de plus en plus lentement quand elles se rapprochent du centre de l'écran. L'effet de distance est excellent. Dans le tout récent Thunderforce IV (12) sur Megadrive, le même artifice est utilisé pour cette scène aérienne. En termes plus techniques, on appelle également ces scrollings sur plusieurs niveaux des scrollings parallaxes.

## LE VERDICT

Vous ne voulez pas vous contenter de conseils mi-figue mi-raisin !

Il vous faut savoir laquelle des deux est en fait la plus puissante, celle qui promet le plus (si tant est que ces consoles ne nous aient pas encore complètement étonnés), et à laquelle est promis le plus brillant avenir.

En fait, les chiffres parlent d'eux-mêmes (résolution graphique, nombre de couleurs). Ils sont en faveur de la Super Nintendo dans nombre de domaines techniques. Ce qui est tout à fait normal, puisque la sortie de la Megadrive est antérieure d'un an à celle de la console de Nintendo. Cette dernière est, à nos yeux, celle qui promet le plus en termes de développement sur une longue durée.

Mais prenons garde à l'arrivée du Mega CD, prévue pour la fin de l'année en France. Ce périphérique capable de lire des CD Rom d'une capacité de stockage bien supérieure à celle d'une cartouche va faire parler de lui. Vu qu'un jour viendra le lecteur de CD Rom pour la Super Nintendo, la lutte d'intérêt entre les deux méga ou super (je ne voudrais vexer personne) gros du jeu vidéo est loin d'être terminée.

Le comparatif qui tue continue le mois prochain. Avec quelques infos exclusives sur les deux géants japonais du jeu vidéo et de nouveaux points de comparaison entre leurs machines.

Robby

## PLOMBIER ITALIEN OU HERISSON BLEU ?

**A**lors, que répondre à la sempiternelle question : entre la Megadrive de Sega et la Super Nintendo de Nintendo, laquelle dois-je acheter ? Bon, il existe deux types d'être humain. Ou vous êtes un de ces passionnés au fait des nombreux articles et des quelques milliers de tests de jeux de la presse spécialisée. Vous avez pu aussi bénéficier d'une démonstration des bêtes, ou avez déjà possédé l'une des deux. Vous connaissez la différence primordiale et fondamentale qui existe entre un shoot-them-up à scrolling vertical et un jeu de plates-formes classique agrémenté de quelques bonus-stage de bon aloi. Bref, vous êtes un branchos, et vous connaissez par cœur l'horaire de diffusion de Micro Kid's. Alors là, si vous ne savez toujours pas laquelle des consoles va soulager votre porte-monnaie... vous pouvez toujours vous acheter une console NEC (pas si dépassée que ça!) ou vous offrir un VTT.

Ou bien, seconde catégorie, vous naviguez dans le flou artistique. Vous pouvez être le papa, la grande sœur ou la grand-mère de ce gentil garnement qui va à l'école avec des lacets Mario sur ses Reebok et qui écrit ses devoirs dans un agenda Sonic. Dans ce cas, pas de secret : si le frère a déjà une Nintendo, vous pouvez peut-être lui offrir une Sega (vous pouvez aussi acheter un deuxième paddle Megadrive et vous renseigner sur les meilleurs jeux à deux). Le tout est d'avoir une idée de la console que possède son copain de quartier : avec la même machine, au moins pourront-ils se prêter des cartouches, ce qui n'est pas un luxe au vu des prix pratiqués dans ce domaine.



# TOUT ET LE RESTE SU SUPER N

## LA BARRE DES 100 FRANCS

**B**on, soyons clair. La console 16 bits de Nintendo existe en trois versions différentes. Ce sont exactement les mêmes machines ! Expliquons simplement que la Super Famicom est le modèle distribué au Japon, la Super NES est réservée aux Etats-Unis et la Super Nintendo est récemment arrivée sur le marché français. Ces trois machines sont sorties sur leur marché respectif à des époques différentes. Ainsi en septembre 1992, si la Super Nintendo dispose d'une dizaine de titres, il en existe plusieurs douzaines au Japon et aux Etats-Unis. Il est donc tentant d'acheter des cartouches japonaises ou américaines pour les utiliser sur le modèle français. Malheureusement, les cartouches étrangères ne fonctionnent pas directement pour des raisons physiques (les cartouches ne sont pas adaptées au connecteur de la console) ou techniques (une cartouche japonaise refuse de fonctionner avec une console française car elle ne la reconnaît pas comme étant japonaise). D'ingénieurs techniciens se sont alors penchés sur le problème pour fabriquer des convertisseurs entre les différentes cartouches et consoles. Voici venue l'ère des "zadaptateurs", comme nous disons à Consoles +. Robby

L'adaptateur le plus intéressant est celui qui permet à un joueur français possesseur d'une Super Nintendo (française) d'exploiter des cartouches américaines ou japonaises. Pour duper la console, la bête est équipée de deux connecteurs. L'un des deux accueille une cartouche française, et vous placez votre cartouche étrangère dans l'autre. Ainsi, lorsque la console est allumée, elle détecte la présence d'une cartouche française (donc, pas de problème pour elle), mais l'adaptateur donne, lui, la priorité à la cartouche japonaise ou américaine. Epatant. Nous les appellerons les adaptateurs doubles.

Attention cependant ! Certaines cartouches ne fonctionnent pas correctement sur ce type

d'adaptateur. Ainsi, il en existe quelques-unes qui, équipées d'une pile de sauvegarde, tournent de façon un peu aléatoire. Moi-même grand fan de simulation de golf, je me suis offert Pebble Beach Golf Links en version américaine.

Quant à Pilot Wings, il ne marche pas du tout. Cette cartouche est, elle, équipée d'un micro-processeur destiné à faciliter les nombreux calculs que nécessite ce jeu. Et là, rien à faire. Ça ne veut pas tourner correctement. Dernier point : ce type d'adaptateur ne peut vous être proposé à plus de 100 F (sinon, c'est de l'arnaque). D'ailleurs certaines boutiques vous l'offrent pour l'achat de trois cartouches étrangères.

*A gauche, le Super Adaptor permettait d'utiliser des cartouches US sur la console japonaise. Les deux modèles de droite sont deux des adaptateurs les plus abordables (moins de 100 F) pour utiliser cartouches américaines et japonaises sur la Super Nintendo.*



## LA FAMILLE ACTION REPLAY



*Les cartouches Action Replay. A gauche, le modèle pour Megadrive, à droite, celui pour la console 16 bits de Nintendo.*

*L'Action Replay pour la console Nintendo permet également des conversions de jeu dans tous les sens grâce à ses deux connecteurs.*



Les adaptateurs Action Replay sont officiellement distribués en France par la société Innelec. Non seulement multiformat, l'adaptateur Action Replay pour la Super Nintendo recèle également un programme qui permet tout simplement de bidouiller vos jeux préférés. C'est la porte ouverte aux "vies infinies" et autres "invincibilités", à trouver vous-

même. L'Action Replay est équipé d'un interrupteur permettant d'interrompre (d'où le nom) un jeu pendant son déroulement.

Objectif de cet arrêt : rechercher, grâce à des utilitaires appropriés, les valeurs intéressantes à modifier dans la mémoire de la console pour bénéficier d'avantages non négligeables, comme ceux sus-cités.

Attention cependant ! Si l'Action Replay est séduisant, il faut savoir que les nombreux services qu'il peut rendre se paient plus de 500 F. Il représente néanmoins un investissement qui nous a semblé très intéressant.

L'Action Replay existe également dans une version pour la Megadrive, et devrait bientôt sévir aussi sur Game Boy.



# R LES ADAPTATEURS INTENDO

## LE CONVERTER DE HONEY BEE



Le Super Magic Game Converter de Honey Bee fonctionne avec tous les modèles de la console 16 bits de Nintendo.

Le premier adaptateur de la marque Honey Bee permettait d'utiliser des cartouches américaines sur la Super Famicom. Avec l'avantage évident d'avoir des jeux en langue anglaise, plus accessible que les hiéroglyphes japonais. Le Super Magic Game Converter est un nouveau modèle de cette gamme. On l'appellera adaptateur multiformat car, tenez-vous bien, il permet d'utiliser n'importe quelle cartouche sur



Le même, démonté.

n'importe quel modèle de la console 16 bits de Nintendo. Il use pour cela du même subterfuge que les adaptateurs doubles. De plus, je n'ai pas rencontré de problèmes avec mon jeu de golf favori. Mais toujours rien à faire pour Pilot Wings. En bref, pour jouer à Pilot Wings sur Super Nintendo, il faudra attendre sa sortie officielle en décembre.

## LE POINT DE VUE DE CONSOLES+

Vous nous connaissez bien! C'est, bien sûr, avec un grand plaisir que nous avons vu arriver dans les magasins ces fameux adaptateurs nous permettant d'utiliser tous les jeux de la Nintendo 16 bits sur un seul et même modèle de la console.

Ces convertisseurs donnent la réponse à bien des questions que vous étiez nombreux à vous poser:

- Deviez-vous acheter une console Nintendo japonaise en sachant que de très nombreux titres sont déjà sortis au Japon avant la venue officielle de la Super Nintendo en France? Et après?

- Deviez-vous acheter une console Nintendo américaine,

également disponible avant le modèle français, sachant que les cartouches américaines ont au moins l'avantage d'être en anglais (toujours plus compréhensible que le japonais)?

- Allait-il être possible, en s'offrant la Super Nintendo, d'utiliser des cartouches japonaises et américaines importées régulièrement par les magasins spécialisés en jeux vidéo?

Les modèles japonais et américains de la console 16 bits de Nintendo étaient importés de façon non officielle en France, et les revendeurs pouvaient pratiquer des prix généralement à la hausse.

Ces machines étant conçues pour fonctionner sur un télévi-

seur à 60 hertz (norme télévisuelle en vigueur au Japon et aux Etats-Unis), il fallait pouvoir disposer d'un téléviseur acceptant ce standard en France.

Sinon, un adaptateur péritel était nécessaire, qui ajoutait encore au prix de l'ensemble. En fait, le seul problème était de ne pas pouvoir utiliser les nombreuses cartouches étrangères déjà disponibles au moment de la sortie de la console française officielle. Ce problème-là est résolu.

Second point: les passionnés qui avaient fait le pari de s'acheter un modèle nippon ou américain de la console pourront connaître eux aussi les joies d'un bon jeu d'aventure en français sur leur machine.

## L'AVIS DE NINTENDO

Nous avons contacté la représentation officielle en France de Nintendo, dont les produits sont distribués par Bandai. Rappelons que Nintendo France avait déjà, par le passé, eu à faire avec une vague d'adaptateurs permettant d'utiliser des cartouches américaines sur la NES (la Nintendo 8 bits). Cela s'était terminé devant les tribunaux.

Nintendo France nous déclare donc que ces produits commercialisés dans les magasins spécialisés ne recevront pas son approbation. Cependant, aucune action ne sera entreprise par Nintendo dans l'immédiat pour endiguer la commercialisation de ces adaptateurs.

## LE JUSTE CHOIX

Le meilleur choix, celui de la sagesse, impose évidemment de s'offrir une Super Nintendo, la console distribuée officiellement dans l'Hexagone par Bandai. Vous aurez ainsi l'avantage d'une machine spécialement étudiée pour les normes françaises de télévision et d'alimentation avec des documentations en bon français.

Vous bénéficierez du service après-vente de Bandai-Nintendo et des avantages du club Nintendo (la hot-line, la revue du club, le serveur Minitel, etc.). Libre à vous, ensuite, d'acheter un adaptateur pour utiliser une cartouche américaine ou japonaise si vous êtes impatient de la posséder sans pouvoir attendre sa sortie sur la Super Nintendo. Et exécutent les soi-disant problèmes de ralentissement du

modèle français et de son image, qui n'est pas plein écran.

Pour noter une différence de rapidité entre les consoles japonaise et française, encore faut-il voir les deux machines tourner de concert.

Quant à l'image "écrasée" générée par la Super Nintendo, elle ne nuit absolument pas au plaisir de jeu. Et, pour être encore plus précis, sachez que la norme de télévision NTSC (Japon et Etats-Unis) bénéficie d'une moins bonne définition que notre norme SECAM. D'où l'apparition de bandes noires au-dessus et en dessous d'une image affichée par la Super Nintendo.

Quoi qu'il en soit, dans tous les cas, l'image est identique dans ses détails sur les deux consoles (mais de meilleure qualité chez nous. Hé! Hé!).



# NEWS

## LE JUSTE PRIX?

En cette époque de rentrée scolaire et à l'approche de la fin de l'année, période riche pour le marché du jeu vidéo, les journalistes de la presse spécialisée tiennent à signifier leur mécontentement. Les prix pratiqués pour l'ensemble des cartouches de jeux vidéo sont trop élevés et carrément prohibitifs pour des titres dont le succès est assuré dès leur sortie.

Doit-on continuer à payer entre 450 et 599 F une cartouche parce qu'elle utilise l'image de Mario ou de Sonic ou sous d'autres prétextes variés (c'est un jeu de rôle, une adaptation du dernier film à la mode, un jeu de sport approuvé par le champion du moment, etc.)?

Le temps des vaches maigres est terminé pour les éditeurs et les distributeurs de cartouches de jeux vidéo.

Les majors se portent même très bien si l'on considère l'explosion à l'échelle internationale des ventes de consoles de jeux ces deux dernières années. Notre objectif est d'attirer l'attention des éditeurs et distributeurs sur l'escalade des prix pratiqués dans ce secteur qui nous est... cher.

Ce billet d'humeur reflète l'avis (de spécialistes) des magazines de jeux vidéo Consoles + et Player One, et est publié dans leur numéro de septembre 1992.

## FINALE SEGA EURO CHALLENGE: L'ALLEMAGNE L'EMPORTE DEVANT LA FRANCE

Ça y est! On connaît enfin le nom du gagnant de la finale européenne du Championnat Sega EuroChallenge qui s'est déroulée à Londres le vendredi 31 juillet. L'arrivée des neuf délégations d'une dizaine de membres s'est effectuée à midi, chacune d'entre elles représentant un pays différent: Allemagne, Angleterre, Autriche, Belgique, Espagne, France, Portugal, Suède, Suisse. Seule l'Italie manquait à l'appel. C'est le Roof Gardens, une discothèque appartenant au patron du groupe Virgin, Richard Branson, qui accueille pendant près de deux heures les neuf finalistes. Puis tout le monde est parti au concert de Michael Jackson, qui avait lieu ce soir-là au stade de Wembley. En ce qui concerne la finale à proprement parler, Sonic, Road Rash, Olympic Gold, Moonwalker et Greendog (encore sur eprom) constituaient les cinq épreuves. Après une lutte acharnée au cours de laquelle le Français Fabrice Ménaché, un jeune étudiant de Saint-Germain-lès-Corbeille dans l'Essonne, a conquis la première place sur Sonic et Olympic Gold, c'est finalement un Allemand qui remporte l'or, l'argent revenant au Français et le bronze à l'Autrichien. Tous les participants se sont vu remettre des "goodies" Sega et Michael Jackson (tee-shirts, CD, blousons...) et ont obtenu le privilège d'assister le dimanche aux épreuves d'athlétisme des JO de Barcelone. Le grand gagnant, quant à lui, est reparti avec en prime un Mega CD.

Greendog sur Megadrive, le jeu que les finalistes ont découvert en exclusivité.



### INTERVIEW: FABRICE MENACHE

C+: Alors, Fabrice, tu as dix-sept ans, quelles sont tes impressions sur cette finale?

FM: C'était super! Très bien organisé du début à la fin, que ce soit pendant les épreuves elles-mêmes ou à Barcelone.

C+: Qu'est-ce qui t'a perdu dans cette finale?

FM: Eh bien, dans Road Rash, je me suis fait attraper par les flics dès le début, ce qui m'a fait perdre beaucoup de points. Il faut dire que l'on commençait tous les jeux à partir du niveau le plus dur...

C+: Greendog, le jeu mystère, qu'en penses-tu?

FM: Pas mal, mais il faut avouer que je n'ai pas vraiment eu le temps de l'apprécier, j'étais plutôt occupé à essayer de faire le meilleur score.

C+: Sur quoi t'entraînes-tu pendant l'année?

FM: J'ai une Megadrive et une quarantaine de jeux.

C+: Quels sont tes jeux préférés?

FM: Phantasy Star II, Super Monaco GP (les deux) et tous les jeux de sport, dont l'excellent EA Hockey.

C+: Je suppose que tu es étudiant. En quelle matière?

FM: J'entre à l'université pour préparer un DEUG A, sciences et structures de la matière.

C+: Merci Fabrice.

## NIGEL MANSELL SUR SUPER NINTENDO

Ayrton Senna, l'actuel champion du monde de formule 1, venant de cautionner la nouvelle version de Super Monaco Grand Prix, on ne pouvait pas laisser le nom de celui qui est en passe de devenir le nouveau champion du monde, Nigel Mansell, inutilisé (bien qu'un jeu portant son nom ait déjà vu le jour sur micro). Gremlin Graphics est donc en train de nous concocter une cartouche qui porte le nom de Nigel Mansell Worldchampionship. Malheureusement, on ne pourra pas la trouver en magasin avant 1993, ce qui devrait lui laisser le temps de remporter le titre mondial 1992.

## AMSTRAD ET SEGA, ENSEMBLE?

Ça fait un moment qu'on ne parle plus d'Amstrad, surtout depuis son échec avec la GX 4000. Cette console, aux caractéristiques correctes, avait l'énorme inconvénient de coûter deux fois plus cher qu'une NES ou une Master System au moment de sa sortie. Je vous laisse imaginer le résultat... Or donc, on n'entendait plus parler d'Amstrad, jusqu'au jour où notre confrère anglais CTW nous apprend que la firme aux crocodiles (qu'elle a d'ailleurs abandonnés depuis longtemps) serait sur le point de sortir en Europe le fameux Tera Drive de Sega. Uniquement disponible au Japon, cette machine hybride comprend un micro-ordinateur PC et une Megadrive. Papa travaille et nous, on joue. Génial, non? Problème: seule l'Angleterre est concernée pour l'instant et la distribution dans les autres pays d'Europe risque fort d'être conditionnée par les ventes réalisées outre-Manche. Wait and see...



# LES ANGLAIS S'EXPOSENT

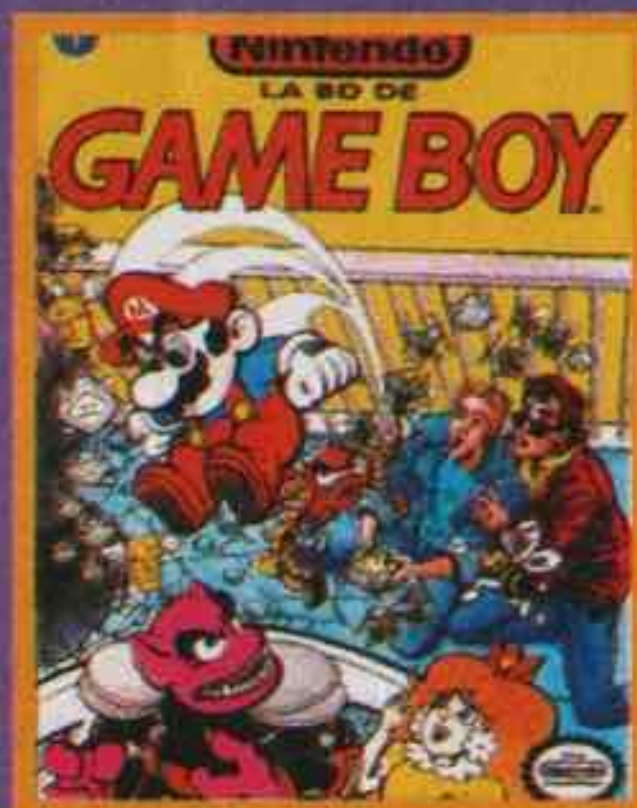
Ce n'est pas nouveau, les Anglais associent toujours les salons qu'ils organisent à des magazines qui se sentent concernés. Exemple: l'European Computer Trade Show, ou ECTS, qui vient de fermer ses portes, et dont vous retrouverez un reportage complet dans le prochain numéro, est sponsorisé par Computer Trade Weekly (CTW), un journal disponible uniquement sur abonnement et destiné aux professionnels de la micro loisirs et des jeux vidéo. Mais cette fois-ci, nos confrères britanniques frappent encore plus fort: Future Publishing, éditeur de nombreux magazines de jeux vidéo, organise son propre salon. The Future Entertainment Show prendra place à Earls Court, à Londres, du 5 au 8 novembre prochain. Les plus grandes marques ont assuré les organisateurs de leur présence. Enfin, EMAP Images, l'autre éditeur spécialisé dans les jeux vidéo (CVG et Mean Machines), prépare lui aussi son salon, du 4 au 6 décembre. Portant le doux nom de Gamemaster Live, il aura lieu dans la ville de Birmingham. Ces dates sont d'ores et déjà inscrites dans nos agendas.



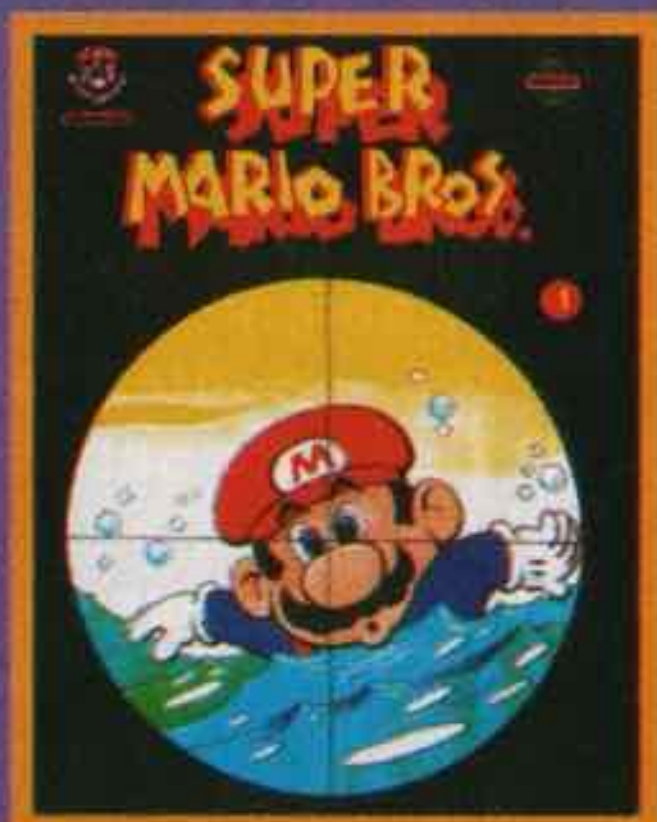
# MARIO ET GAME BOY EN BD

Mario en BD, ça n'est pas du cinéma! Devant le succès du plombier italien, Comics USA vient de mettre sur papier deux bandes dessinées qui le mettent en scène. Distribuées en France pour le prix de 42 F, la première s'appelle Super Mario Bros et on peut le voir en compagnie de tous ses amis et de la gentille princesse dans de drôles d'aventures. Les dessins sont enfantins et les histoires pas toujours intéressantes. En revanche, l'autre album, qui

porte le doux nom de "la BD de Game Boy", est déjà plus attirant, notamment grâce à des dessins plus fouillés. Un reproche toutefois en ce qui concerne la traduction, qui ne



semble pas avoir été très soignée: certaines expressions ont été traduites mot à mot sans recherche du jeu de mots français le plus approprié, et plusieurs fautes d'orthographe ont été relevées. Dommage pour des livres qui s'adressent à des jeunes.



# CHRONOGAMES

Les jeux du futur au présent

## HOT NEWS

Les news en direct des US !

Nouveau ! Précommandez vos jeux pour les recevoir avant tout le monde et faire des économies !!!

Ce mois-ci :	SNES	SPIDERMAN AND XMEN	475	449
		OUT OF THIS WORLD	475	449
QUANTITE LIMITEE	SEGA	JAMES POND III AQUABATICS	425	375
		JENNIFER CAPRIATI TENNIS	425	395
	GAME BOY	TOM & JERRY	250	225
		SPIDERMAN II	250	225

Pour être informé ou pour commander appelez au (1) 42 94 06 09

## SUPER NES

GÉNIAL l'Adaptateur SUPER NINTENDO

pour jouer avec les cartouches US et JAP sur votre console Française

99,00

PILOT WINGS	449	HOOK	475
FINAL FIGHT	475	TORTUES NINJA IV	475
CASTLEMANIA IV	475	SUPER SOCCER CHAMP	475
CONTRA III	475	SIMPSONS : KRUSTY FUN HOUSE	475
RIVAL TURF	475	SPANKY'S QUEST	475
WWF WRESTLE MANIA	475	WINGS II	475
ZELDA III	475	ROBOCOP III	475
GHOULS N GHOST	475	SUPER DOUBLE DRAGON	495
ADDAM'S FAMILY	475	STREET FIGHTER II	590

## SEGA MEGADRIVE

CADASH	395	SUPER SMASH TV	425
TAZMANIA	395	PREDATOR II	425
ATOMIC RUNNER	395	ALIEN III	425
E. HOLYFIELD BOXING	395	TWISTED FLIPPER	395
KRUSTY'S FUN HOUSE	395	DUNGEON & DRAGONS	495
ARCH RIVALS	395	PROMO :	
STEEL EMPIRE	395	SONIC	249
DRAGON'S FURY	395	SPACE INVADERS 91	249
DAVID ROBINSON BASKET	395	SPIDERMAN	249
LEMMINGS	395	SAINT SWORD	249
ACTION REPLAY PRO	495	KING'S BOUNTY	199
TERMINATOR	449	TRUXTON	199
EURO CLUB SOCCER	449		



CHUCK ROCK 449

## GAME BOY

LOUPE ECLAIRANTE	139	BATMAN II	259
HOOK	239		
TINY TOONS	239		
PRINCE OF PERSIA	259		
BEETLEJUICE	259		
BLUES BROTHERS	259		
BARBIE	259		
LOONEYTUNES	259		
TERMINATOR II	259		
SUPER KICK OFF	259		
DR. FRANKEN.	259		
DOUBLE DRAGON III	259		
UNIVERSAL SOLDIER	259		
HUDSON HAWK	239		

Jeux NES à 149 F Contactez nous !

BON DE COMMANDE EXPRESS A ENVOYER A : CHRONOGAMES

Jeux dispos livrés rapido !!!

BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

Tél. (1) 42 94 06 09

TITRES	PRIX	NOM
		PRENOM
		ADRESSE
		CODE POSTAL
		VILLE
		TEL

Port et emballage

+25F

TOTAL A PAYER

Jeux envoyés par colissimo

REGLEMENT :

☐ CHEQUE  
☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE  
☐ CONTRE REMBOURSEMENT +30F  
☐ CARTE BLEUE :

NUMERO : \_\_\_\_\_

DATE EXPIRATION : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

SIGNATURE : \_\_\_\_\_

JE POSSEDE :

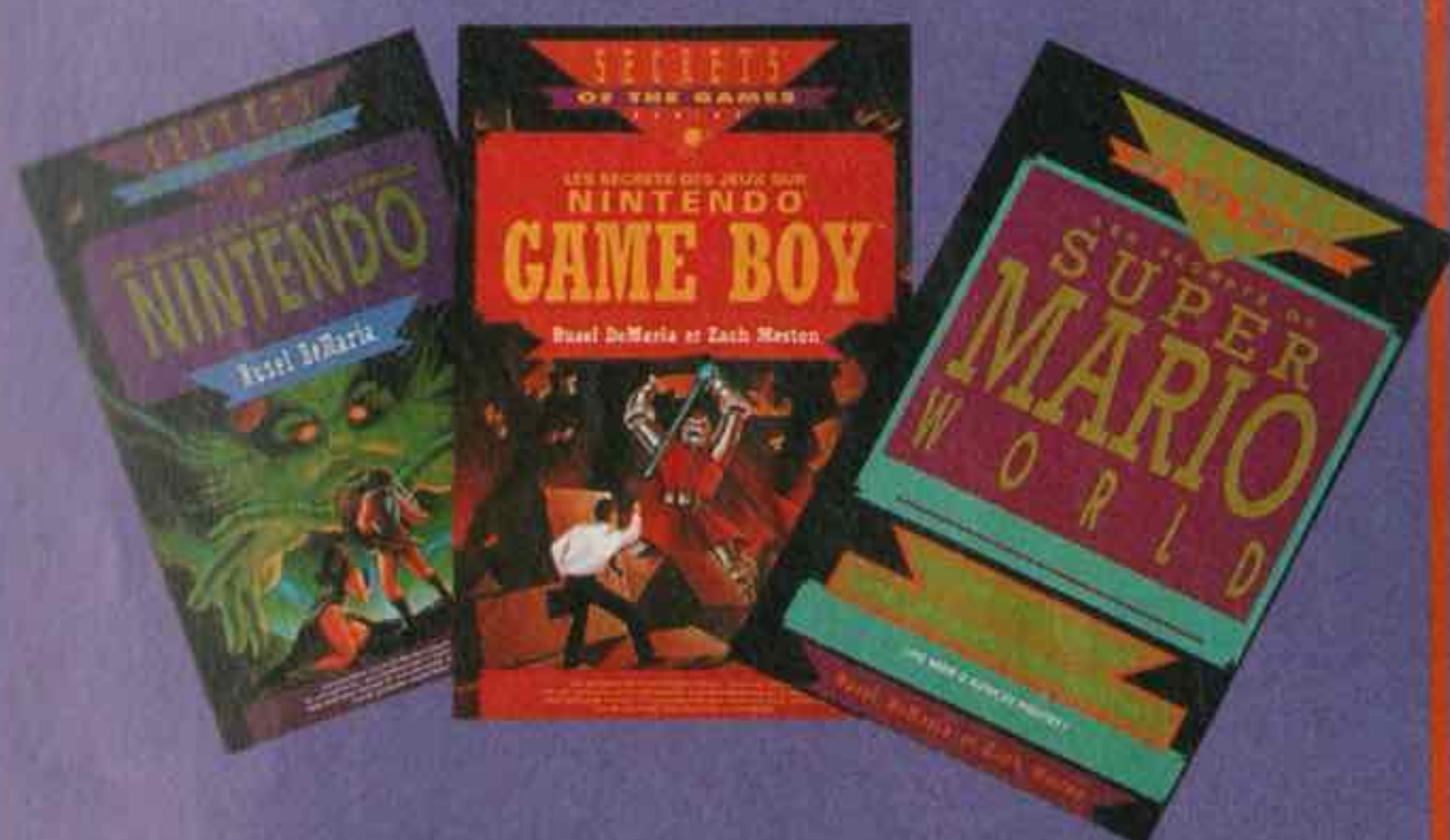
☐ GAMEBOY  
☐ MASTER SYSTEM  
☐ MEGADRIVE  
☐ SUPER NINTENDO  
☐ SUPER FAMICOM  
☐ AUTRES \_\_\_\_\_

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.



# NEWS

## DES LIVRES D'AIDE POUR NES, SNES, GB



Micro Application est un éditeur bien connu dans le milieu de l'informatique de loisirs. Sa spécialité est de traduire et d'éditer les meilleurs ouvrages concernant un sujet et parus dans un pays étranger. Tout y est passé: des livres techniques sur l'Amstrad CPC aux guides de logiciels professionnels (vous savez, Windows et toutes ces choses...), en passant par les autoformations à l'assembleur (logiciel + livre).

MA ne pouvait pas rester insensible au succès de nos joujoux favoris, et voilà qu'il nous sort d'un coup, d'un seul, trois bouquins sur le sujet: un sur NES, un sur Game Boy et un consacré uniquement à Super Mario World pour Super Nintendo. Leur contenu paraît sans erreur et est largement au-dessus de ce qui pouvait se trouver jusqu'à présent. Tous les secrets ne sont pas dévoilés, mais ceux qui le sont marchent toujours.

Si quelques reproches sont à faire, ils concernent plus particulièrement la traduction du guide traitant des jeux NES. L'éditeur ne s'est pas préoccupé de savoir si les jeux testés étaient disponibles dans notre pays comme Crystalis, Dragon Warrior, Ultima ou encore Wizardry... si bien qu'un quart de l'ouvrage est inutile. Cependant, ces trois livres valent le coup d'être consultés, d'autant plus que leur prix reste en dessous des 100 F.

## MICROPROSE SUR CONSOLES

Microprose, le spécialiste américain du simulateur de vol (Bill Stealey, son patron, est un vrai pilote), non content de dominer une bonne partie des simulateurs sur ordinateur, attaque le marché des consoles.

Ainsi sont en préparation: F15 sur NES et Game Boy pour dans très bientôt (d'ici à Noël), F117A (vous savez, l'avion furtif) sur NES pour un peu plus tard (dans environ six mois) et, enfin, Super Strike Eagle et Railroad Tycoon pour encore plus tard (six mois, un an, on n'en est plus à ça près...).

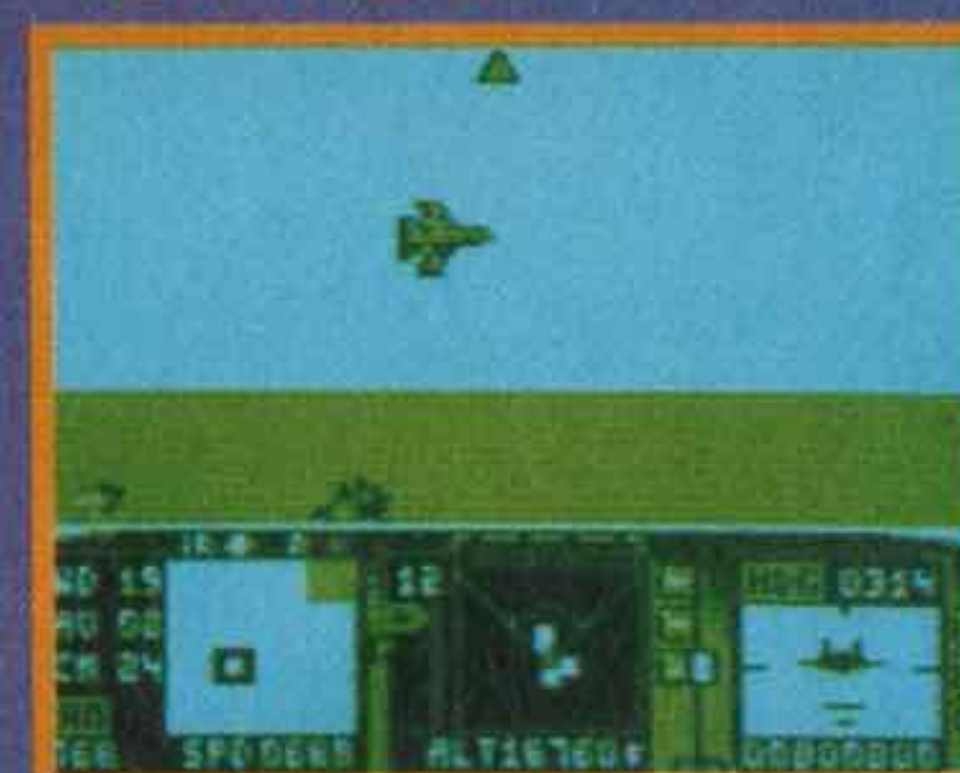
Enfin, mis à part la sortie lointaine, ce qu'on a pu en voir nous a assez plu. Tout vient à point à qui sait attendre.



▲ Super Strike Eagle sur SNES.



▲ F15 sur GB.



F117A sur NES.

▼ Railroad Tycoon sur SNES.



## SUPER GAMES CHAUD

Puisque nous sommes dans les salons, j'en profite pour vous rappeler les dates du Supergames Show, qui aura lieu au CNIT de la Défense. Notez bien: du 4 au 8 novembre. Consoles + y sera bien entendu présent, accompagné de ses inséparables frères Tilt et PC Review. Nous aurons l'occasion de vous en reparler le mois prochain.

## BRUITS - BRUITS - BRUITS - BRUITS

Traditionnellement lié avec Nintendo, l'éditeur Capcom a cédé la licence d'un nouveau jeu à Sega. Final Fight, développé par les équipes de Sega, verra le jour sur Mega CD. Il fait partie de la nouvelle génération de jeux pour le MCD, celle-là même qui devrait assurer le succès du second "lancement" de la machine!

Des cartouches 32 mégabits (autrement dit 4 méga-octets de données) seront prochainement lancées sur le marché, en attendant la disponibilité du SFC CD Rom. Ce seront les cartouches offrant le plus de place, à part celles de la Neo Geo. Elles risquent aussi d'être chères, très chères! Enfin, quand on aime, on ne compte pas!

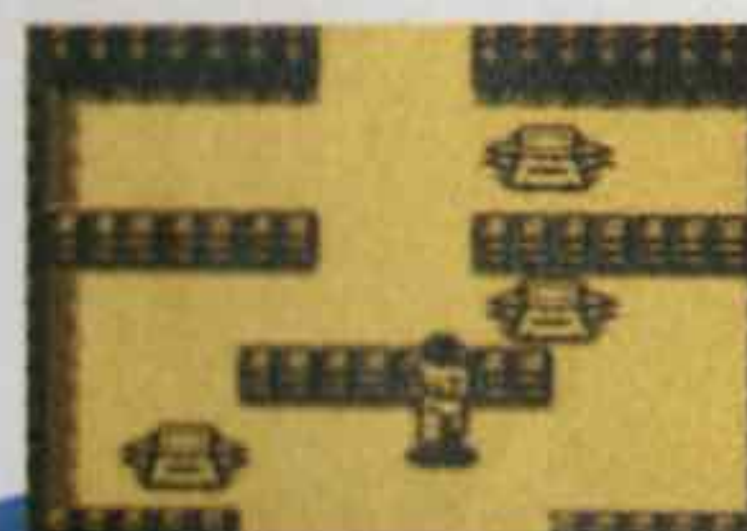


# BRUTES!



LE JEU DE BASTON LE PLUS  
REALISTE DE TOUS LES TEMPS!  
"De somptueux décors, un héros  
qui se contrôle parfaitement,  
quelques effets très réussis,  
c'est un excellent beat-them-all!"  
CONSOLES + 93% 'MEGA HIT'

MODE SIMULTANE (2 JOUEURS)  
POUR FORMER UNE EQUIPE  
FORMIDABLE!

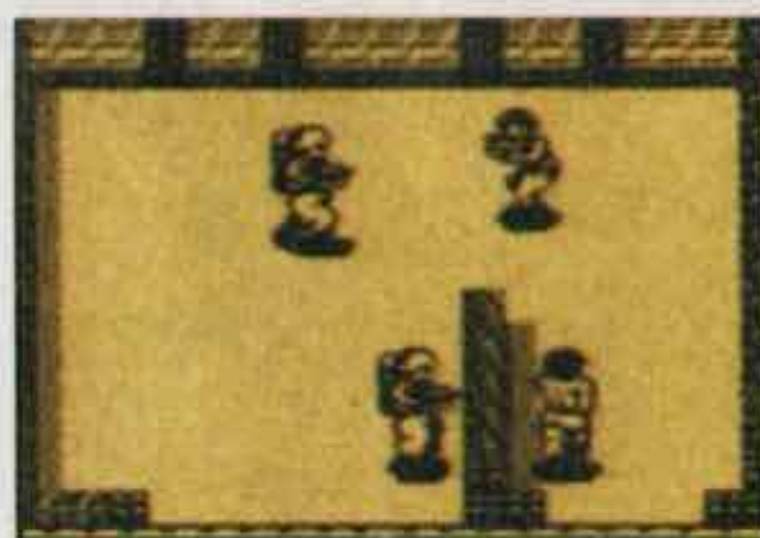


Il est courageux.  
Elle est rusée.

Ensemble, ils ont une chance  
dans .....FORTIFIED ZONE!  
"La jouabilité est très bonne,  
la bande sonore excellente.

Un jeu d'arcade captivant." CONSOLES +82%

# DUR! DUR!



Complètement  
magique....

10 sorts  
extraordinaires!

Votre personnalité,  
complètement dédoublée....  
vous devenez tour à tour un  
aigle, un lion ou un lézard!

Complètement folle, cette histoire....  
en 12 rounds sur 5 niveaux!

Des monstres étonnants!

UN VOYAGE FANTASTIQUE ET  
TOTALEMENT IRRACONTABLE  
DANS LES PROFONDEURS DE  
LA CALIFORNIE...

"Et à jouabilité absolue,  
plaisir garanti!" JOYSTICK 83%

# DES TYPES BIZARRES!



# JALECO



NINTENDO®, GAME BOY™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS  
AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS  
OF NINTENDO

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  
THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS  
"TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS  
OF NINTENDO.

SOS Nintendo:  
16 (1) 34647755  
- 3615 Nintendo



TM



# QUESTIONS QUIZZZZZZZ...

Les vacances sont terminées et, pour la plupart d'entre vous, c'est le retour sur les bancs de l'école, du collège, du lycée, de la faculté (rayez les mentions inutiles). Avant de vous replonger dans vos bouquins d'études, Consoles+ et Micro Kid's vous proposent de faire le point sur vos connaissances ludiques acquises durant l'été. Évaluez-vous en répondant aux questions suivantes et en vérifiant si vous avez "bon" avec les réponses que nous vous donnons.

- 1 • Que veulent dire les lettres NEC ?
- 2 • Comment s'appelle l'inventeur de Pong, le premier jeu vidéo ?
- 3 • Quel est le nom de la ville dans laquelle se déroule le jeu Batman ?
- 4 • Deux Terminator s'affrontent dans le film T2. Quels sont leurs noms de code ?
- 5 • A quelle saison s'est déroulé le Summer Consumer Electronic Show de Chicago cette année ?
- 6 • L'ECTS est un salon anglais. Quel est le nom complet de ce salon ?
- 7 • Vrai ou faux ?
- Il existe un jeu qui s'appelle Consoles+.
- 8 • Quelle est la date de la première diffusion de Micro Kid's ?
- 9 • Un salon de jeux micro et consoles se tiendra du 4 au 8 novembre 1992 au CNIT à Paris. Quel est son nom ?
- 10 • Quel est le prénom du membre de la famille Addams que vous dirigez dans le jeu Addams Family ?
- 11 • La console NES est connue au Japon sous le nom de Famicom, nom créé par la contraction de deux mots. Quels sont ces deux mots ?
- 12 • Vrai ou faux ?
- La SMS II est plus puissante que la SMS.
- 13 • En réponse au bazooka de Nintendo, le Super Scope, Sega a lancé également une sorte de fusil électronique. Quel est son nom ?

- 14 • Combien de couleurs la console Lynx peut-elle afficher simultanément ?
- 15 • Un salon de jeu vidéo s'est déroulé au mois de juin à Tokyo. Quel est son nom ?
- 16 • Le créateur du jeu Tetris est russe. Quel est son nom ?
- 17 • Un quartier de Tokyo est entièrement consacré à l'électronique et à l'informatique. Quel est son nom ?
- 18 • De ces trois consoles portables, Game Boy, Game Gear et Lynx, laquelle est la plus récente ?
- 19 • Vous connaissez tous la marque Capcom. Ce nom vient de la contraction de deux mots. Quels sont-ils ?
- 20 • La Megadrive possède depuis peu un logiciel de création graphique. Comment s'appelle-t-il ?
- 21 • Que signifient les lettres EA dans EA Hockey ?
- 22 • Dans quel jeu est apparu Mario pour la première fois ? Super Mario Bros, Super Marioland ou Donkey Kong ?
- 23 • Que veulent dire les initiales MCD dans l'univers des consoles ?
- 24 • Combien pèse le camion du Nintendo Super Tour 92 : plus de 25 tonnes, plus de 35 tonnes ou plus de 45 tonnes ?
- 25 • Vrai ou faux ?
- Un jeu sur console Lynx a été inspiré par le film Batman le défi.
- 26 • Dans Batman le défi, Batman affronte un ennemi mi-homme mi-animal. Mais de quel animal s'agit-il ?

Faites le compte de vos bonnes réponses en consultant les solutions ci-dessous et évaluez-vous :

- MOINS DE 5 BONNES RÉPONSES : vous, vous êtes un nouveau dans l'univers des jeux vidéo ! Bienvenue et bonne chance, un monde extraordinaire vous attend...
- ENTRE 5 ET 10 BONNES RÉPONSES : houlà, une bonne révision vous ferait du bien. Relisez donc vos anciens Consoles+... et, si ce n'est pas déjà fait, abonnez-vous !
- ENTRE 11 ET 15 BONNES RÉPONSES : alors, il suffit que le soleil tape un peu pour qu'en un clin d'œil vous perdiez la science infuse ? Traitement conseillé : passez donc quelques semaines avec votre console préférée.
- ENTRE 16 ET 20 BONNES RÉPONSES : pas mal ! Vous n'êtes pas encore au top mais vous êtes à coup sûr un vrai fana des jeux sur consoles.
- ENTRE 21 ET 25 BONNES RÉPONSES : félicitations ! On peut dire que vous êtes un "vieux de la vieille" et que vous connaissez votre sujet.
- PLUS DE 25 BONNES RÉPONSES : de deux choses l'une, ou bien vous avez triché ou bien vous feriez un excellent journaliste à Consoles+. Envoyez-donc votre candidature !

Solution : 1 - Nippon Electric Company, 2 - Nolan Bushnell, 3 - Gotham City, 4 - T800 et T1000, 5 - Au printemps (piège !), 6 - European Computer Trade Show, 7 - Faux, 8 - Mercredi 11 septembre 1991, 9 - Le Supergames Show, 10 - Gomez, 11 - Family et computer, 12 - Faux, 13 - Le Menacer, 14 - 16 couleurs, 15 - Tokyo Toy Show, 16 - Alexei Pajitnov, 17 - Akihhabara, 18 - Game Gear, 19 - Captain Commando, 20 - Art Alive, 21 - Electronic Arts, 22 - Donkey Kong, 23 - Mega CD (lecteur de CD Rom pour Megadrive), 24 - Plus de 25 tonnes, 25 - Vrai, 26 - Le pingouin.





# Deux manettes de pros pour les Ludi Players.

LICENSED BY

**Nintendo®**



**Une manette de choix pour les joueurs acharnés !**

Contrôle turbo :  
20 tirs par seconde !  
Indépendance des  
boutons les uns par  
rapport aux autres.

Option ralentissement  
maîtrise des jeux  
difficiles.



Option mains libres.

**DISPONIBLE EN  
OCTOBRE**

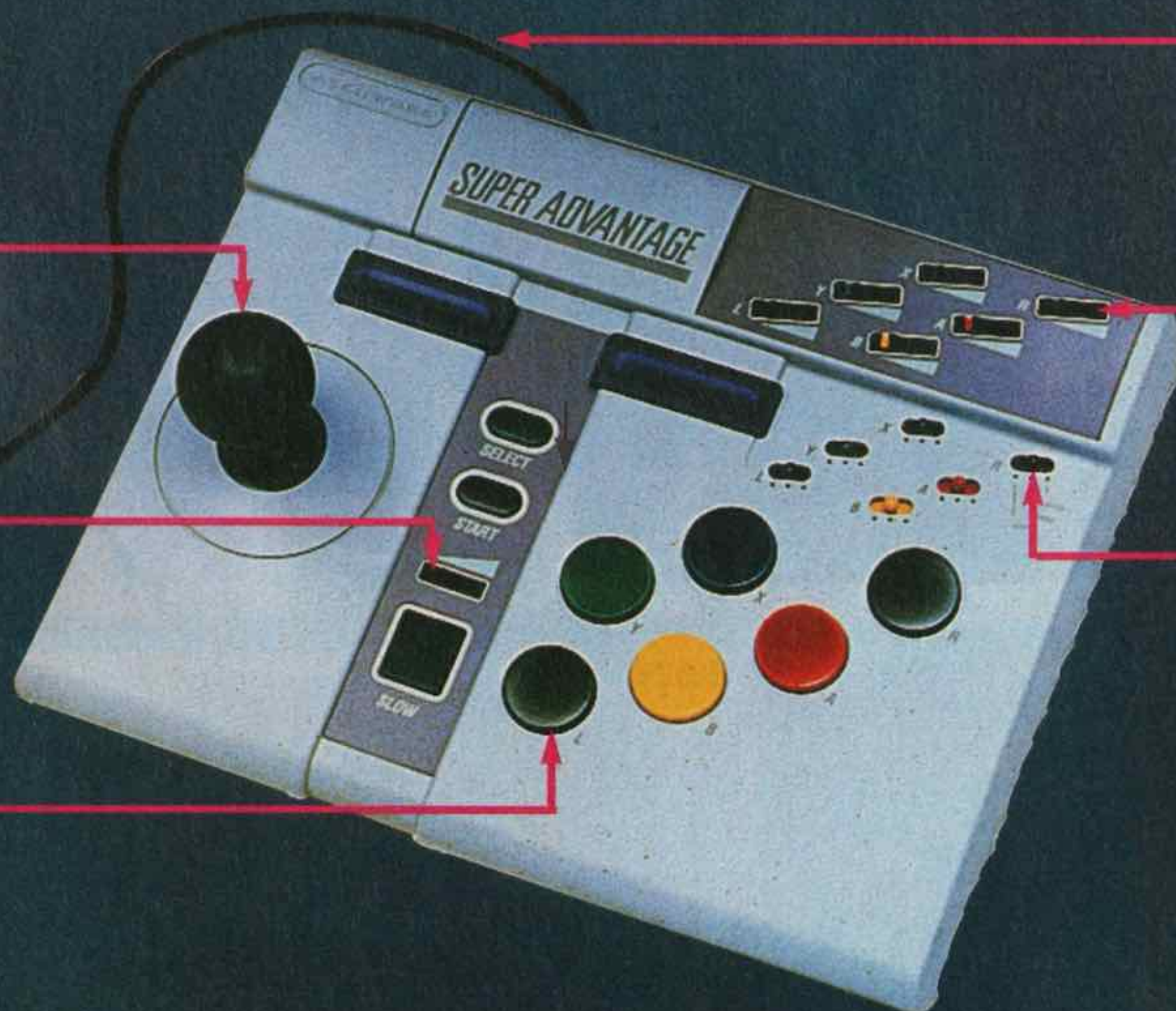
## DEVENEZ LE ROI DE LA SUPER NINTENDO !

**Super Advantage - Un joystick qui vous permettra de maîtriser toutes les situations !**

Puissance extraordi-  
naire. Le look d'une  
machine d'arcade.

Maîtrise de l'action  
grâce à la vitesse  
variable.

6 boutons de tir pour  
réagir instantanément.



Beaucoup de liberté  
avec le câble extra-  
long.

Vitesse turbo

30 tirs par seconde  
avec l'auto-turbo.



**36.15  
LUDI  
GAMES**

Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE  
BP-2 56200 LA GACILLY

Copyrights : ASCII PAD AND ASCIIWARE ARE TRADEMARKS OF ASCII ENTERTAINMENT SOFTWARE INC. ALL RIGHTS RESERVED NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, SUPER NES AND THE OFFICIAL SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.



# Super Ghouls 'n Ghosts

## Super Famicom

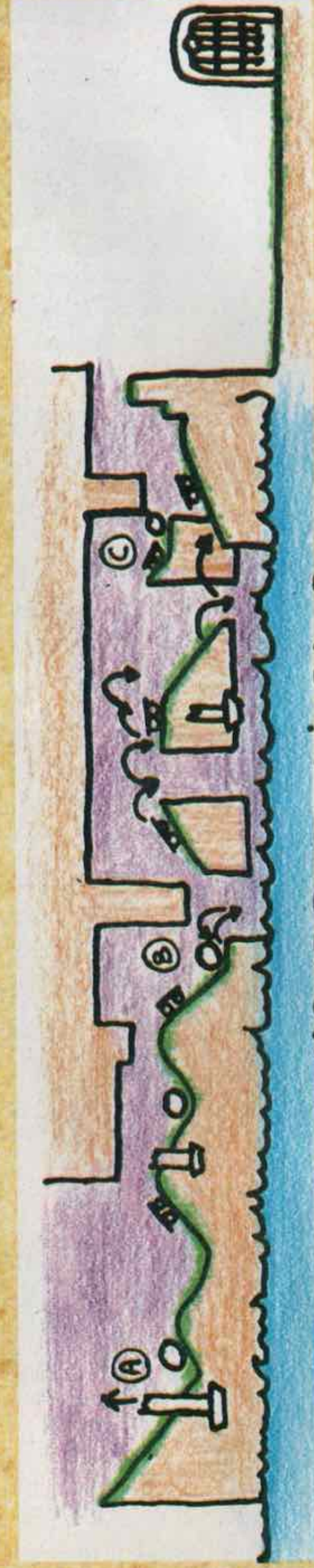
Une fois de plus, votre fiancée s'est fait enlever par les forces du mal. Que vous reste-t-il à faire à vous, le prince Arthur? Evidemment, vous vous lancez à sa recherche, prêt à affronter de nouveau vos anciens ennemis...

### MONDE 1 NIVEAU A • ARME CONSEILLÉE: L'ARC



### MONDE 1 NIVEAU B • ARME CONSEILLÉE: L'ARC

Après avoir passé ce passage difficile, emparez-vous du coffre au point A. Au point B, faites apparaître le coffre d'un saut assez délicat (voir flèche) tout en évitant le chariot de feu qui n'hésitera pas à vous foncez dessus. Suivez les flèches pour arriver au premier boss, sans oublier de prendre le dernier coffre en C.



### MONDE 2 NIVEAU A • ARME



### MONDE 2 NIVEAU B • ARME



Pour faire apparaître ces deux coffres, il faut rester collé à droite de l'écran sans arrêter de tirer.

Prenez attention à ne pas toucher à la colonne en faisant apparaître ce coffre.

Base 2. Pas de technique particulière pour vaincre ce monstre, il suffit de viser sa tête en cliquant ses bras.



Dès le début vous trouverez un coffre.



Ce coffre est assez difficile à découvrir mais les plus agiles y parviendront sans trop de mal.



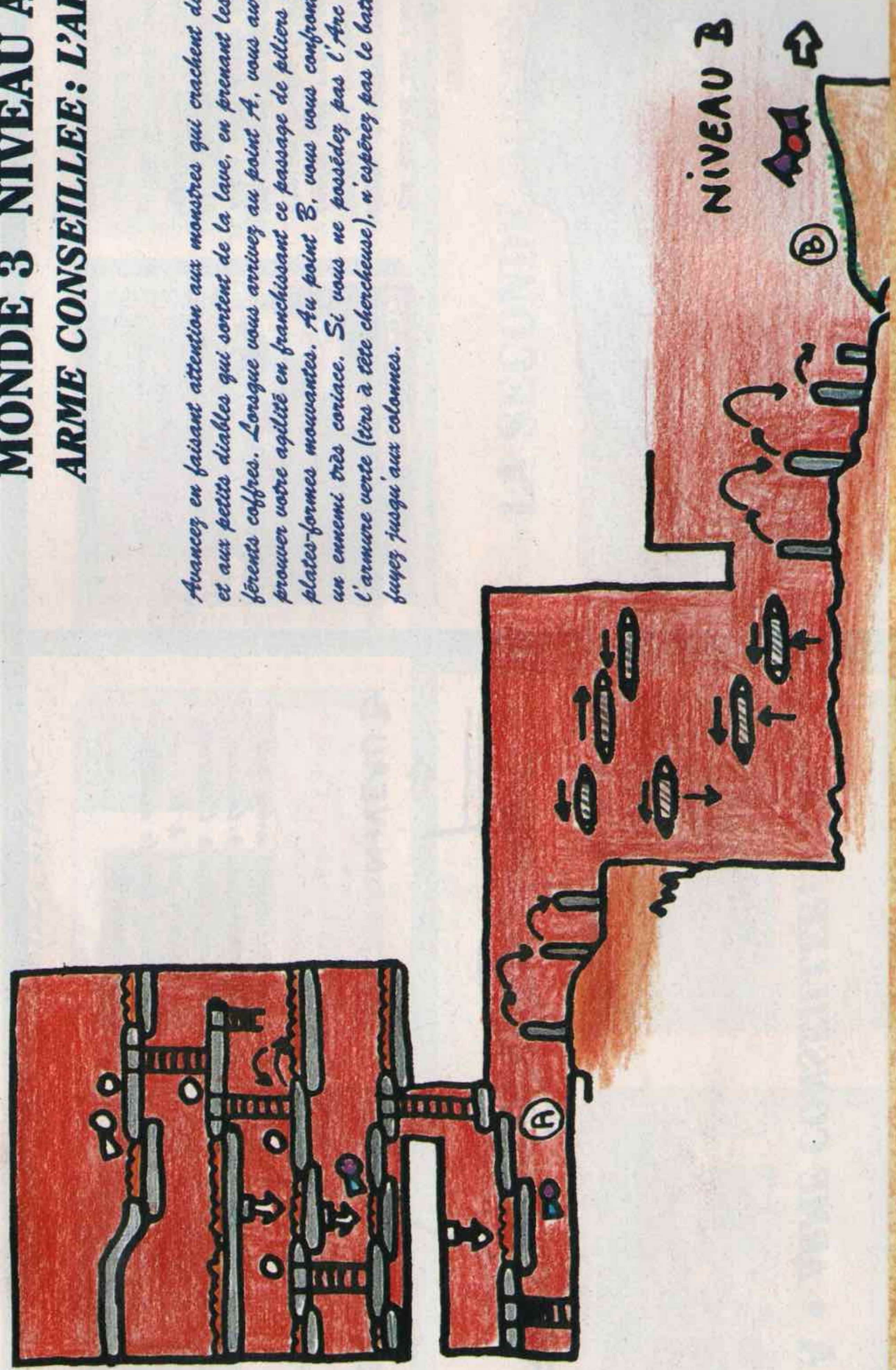
Prenez garde, certains coffres possèdent un contenu plutôt basile.



Essayez de vous faire découper en petites rondelles et prenez l'échelle.

# MONDE 3 NIVEAU A • ARME CONSEILLEE: L'ARC

Avancez en faisant attention aux monstres qui crachent du feu et aux petits diables qui sortent de la lave, en prenant les différents coffres. Lorsque vous arrivez au point A, vous aurez à prouver votre agilité en franchissant ce passage de piliers et de plates-formes mouvantes. Au point B, vous vous confronterez à un ennemi très coriace. Si vous ne possédez pas l'Arc avec l'armure verte (c'est à tête chercheuse), n'espérez pas le battre et fuyez jusqu'aux colonnes.



# MONDE 3 NIVEAU B • ARME CONSEILLEE: L'ARC



Sur la première colonne, sautez juste avant la troisième gargoille.



Le deuxième coffre se découvre après votre passage.



Attention, de nombreux petits monstres surgissent du haut et vous écorchent.



Placez-vous comme sur la photo, et cliquez dans la tête: il ne résistera pas longtemps.



# MONDE 4 NIVEAU A • ARME CONSEILLEE: L'ARC



Comme toujours, le premier coffre n'est pas très loin.

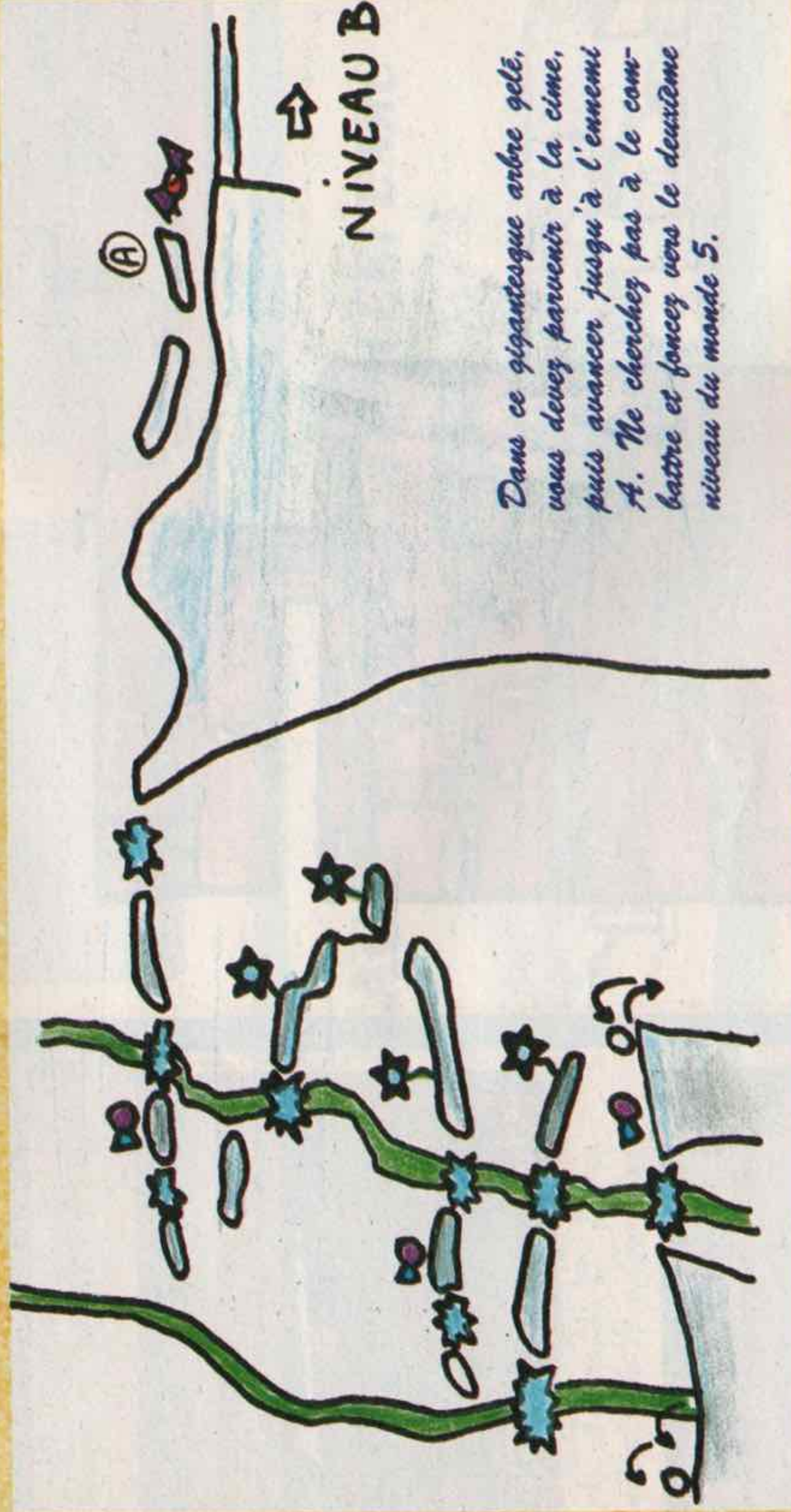


Sautez de la deuxième "marche" et les deux coffres apparaîtront.



Lorsque le décor se met à clignoter, hâtez-vous d'atteindre les plates-formes sinon vous finirez en un tas d'os.

# MONDE 5 NIVEAU A • ARME CONSEILLEE: L'ARC



Dans ce gigantesque arbre gelé, vous devez parvenir à la cime, puis avancer jusqu'à l'ennemi A. Ne cherchez pas à le combattre et foncez vers le deuxième niveau du monde 5.

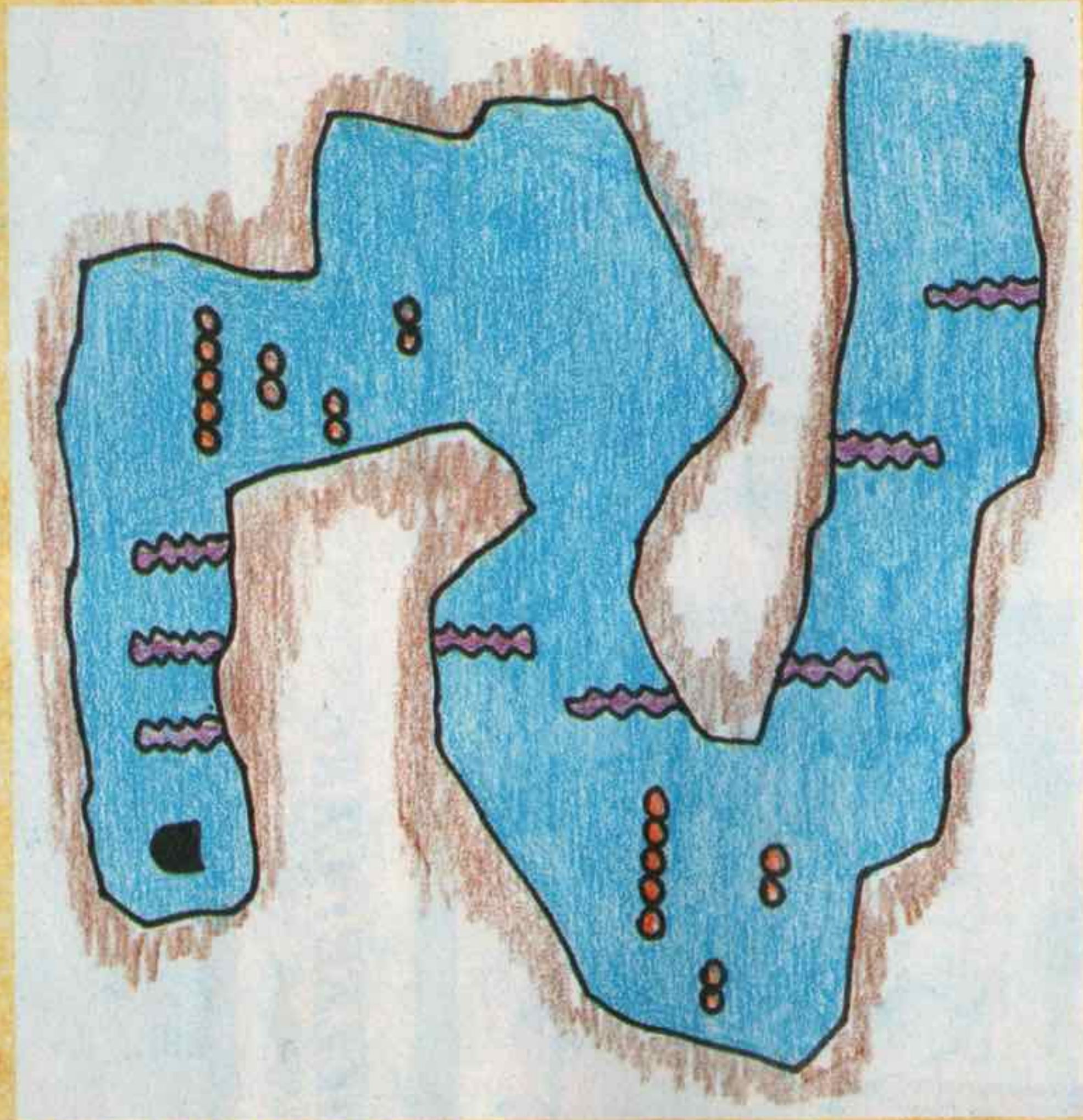
# MONDE 5 NIVEAU B •

ARME



# MONDE 4 NIVEAU B •

ARME CONSEILLEE: L'ARC



En restant sur votre plateforme précaire, vous devez éviter les principaux obstacles que représentent les grosses boules bleues et les émanations de gaz mortel.

Dans cette partie du jeu, il est très difficile de faire apparaître les coffres. De petits diabolus très rapides vous séparent de la salle du boss de ce quatrième monde.

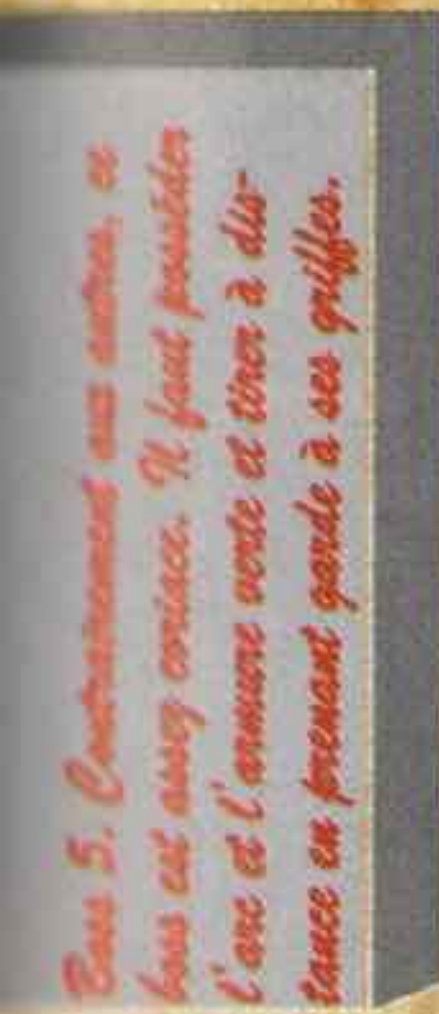
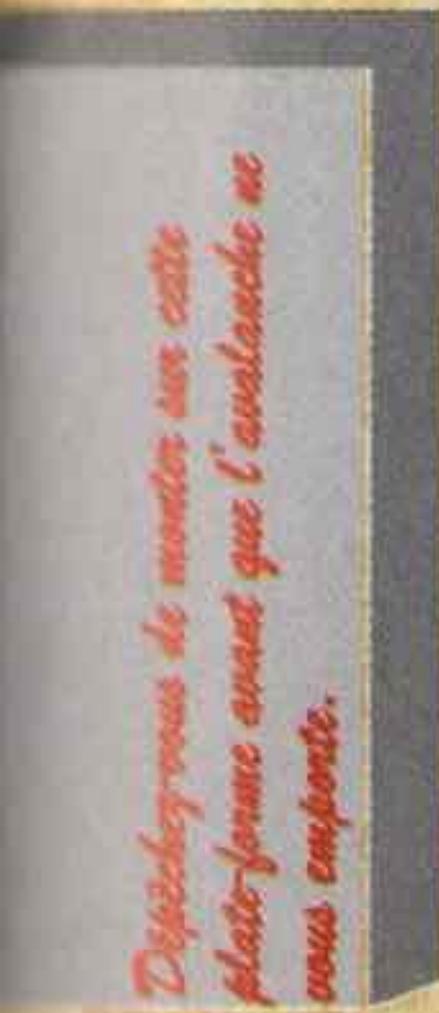
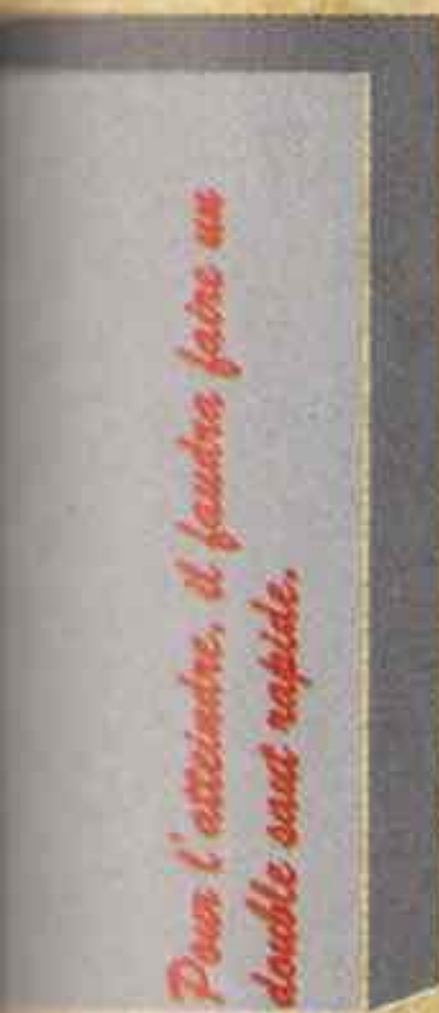


Boss 4. Encore plus simple à éliminer que le précédent si vous êtes armés de l'arc: trois sous interruption et il explo- sera sous peu.



la solution ▲▼▲ la solution ▲▼▲ la solution ▲▼▲ la solution ▲▼▲





## MONDE 6 NIVEAU A • ARME CONSEILLÉE: L'ARC



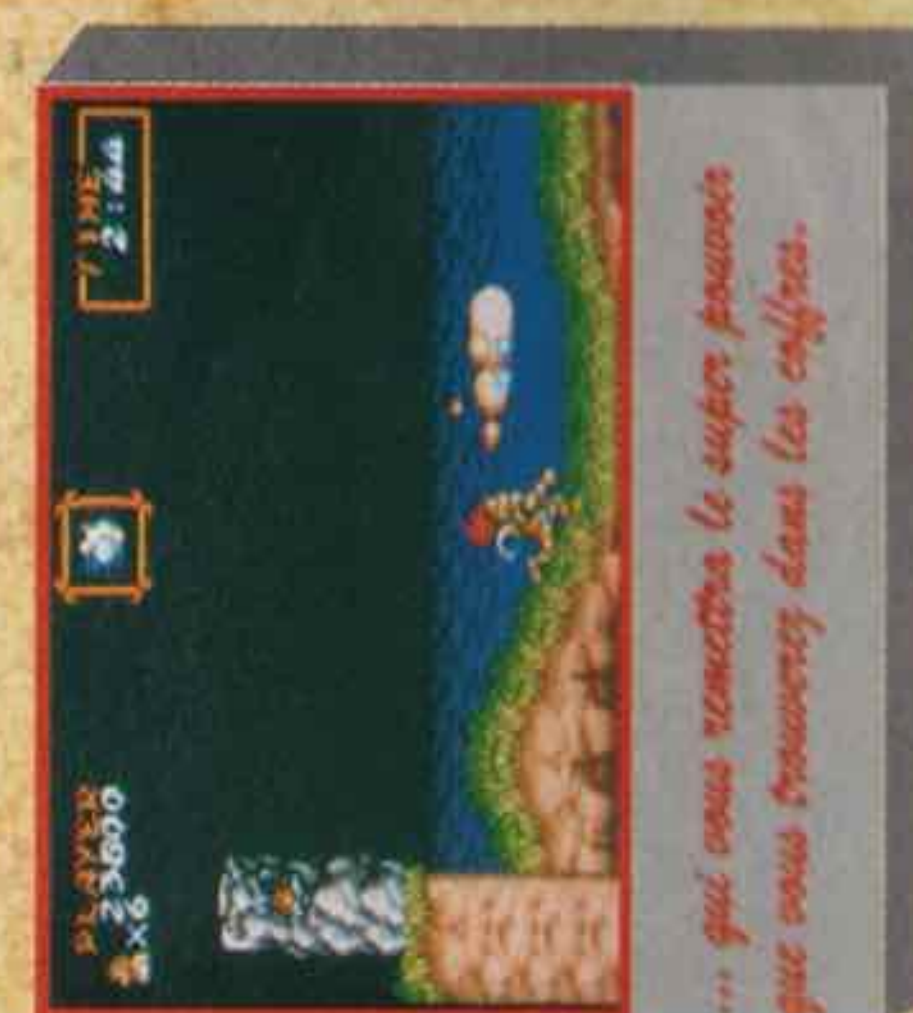
## MONDE 7 NIVEAU A • ARME CONSEILLÉE: L'ARC



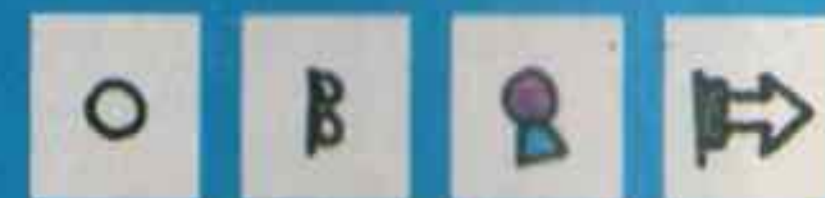
## LA SECONDE QUÊTE



Vous devez repaire entièrement votre aventure mais, cette fois-ci, le jeu sera plus ardu. À la fin, vous aurez à combattre Samad qui détient votre fiancée.



### LEGENDES



Trisor  
Clavette  
Loup-Garou  
Laves enlantes



Plates-formes mouvantes  
Pilier  
Démon  
Glaces piquantes

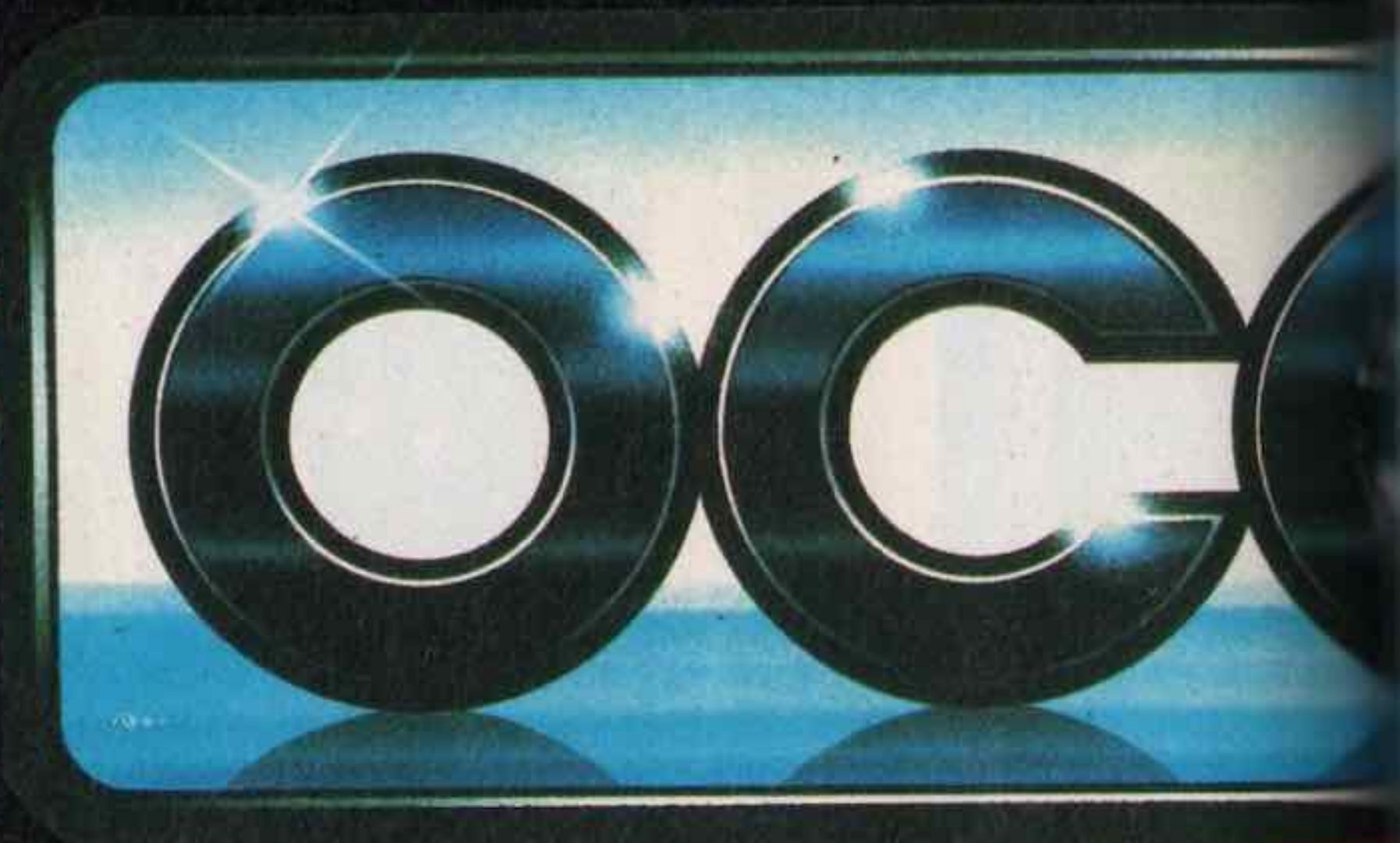


Fleurs toxiques  
Jets de vapeur  
Lave  
Plates-formes qui disparaissent

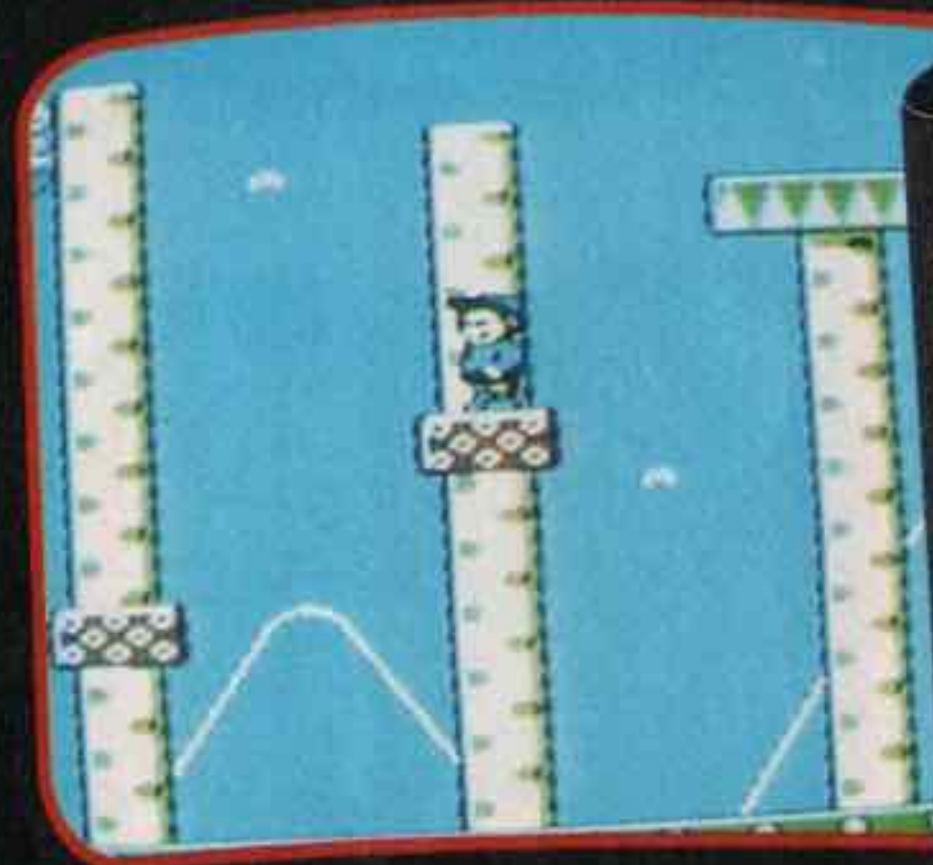
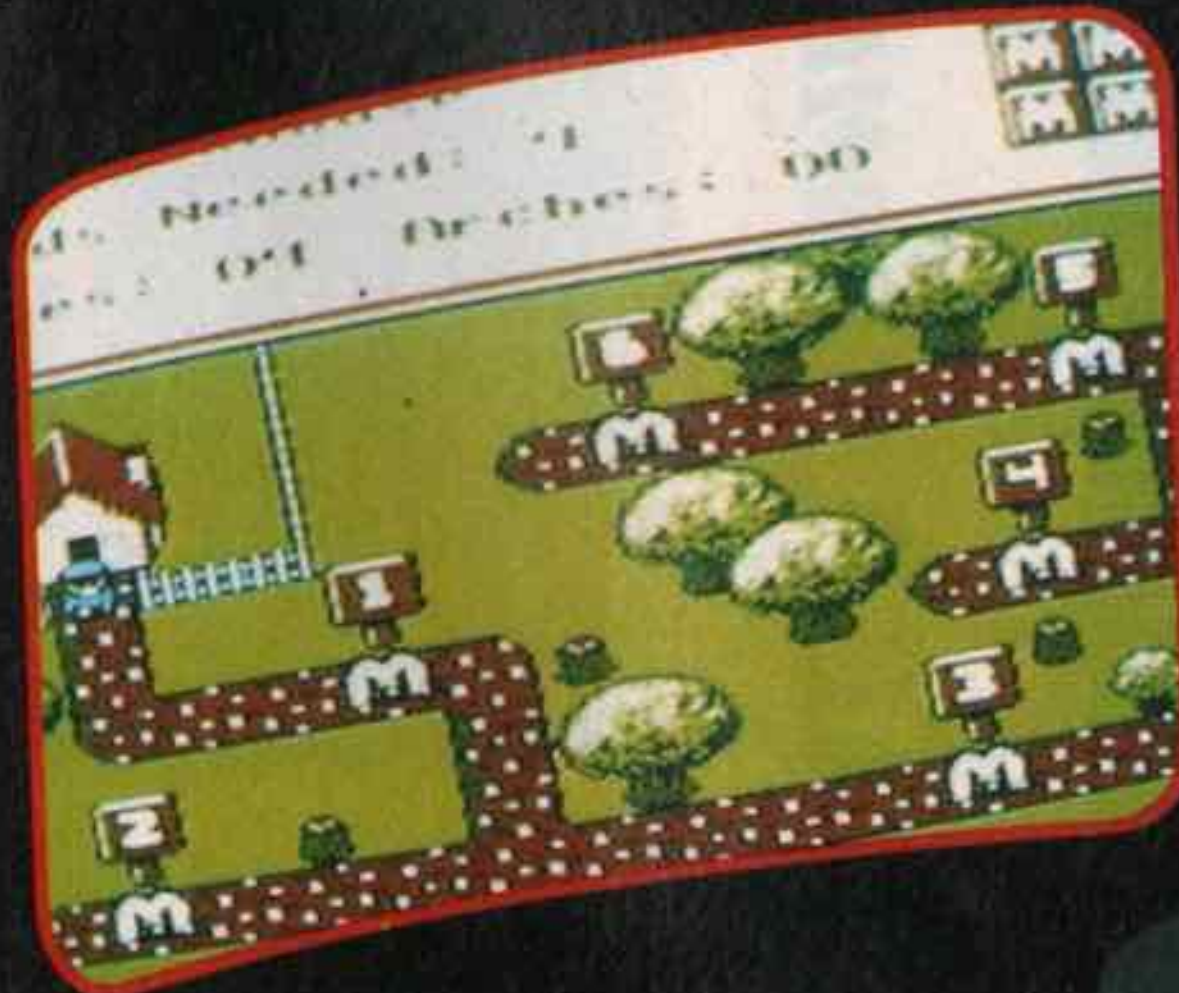
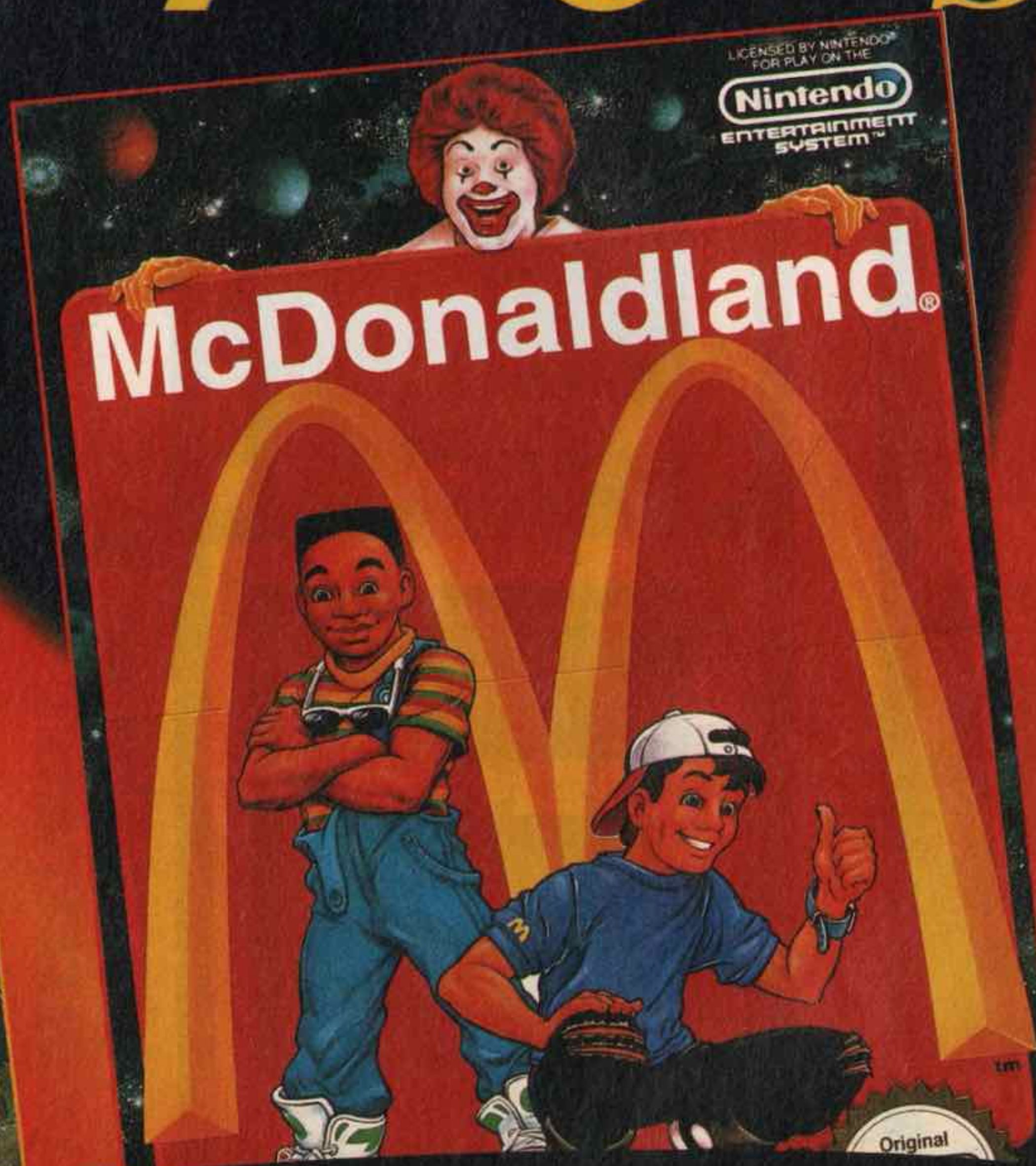
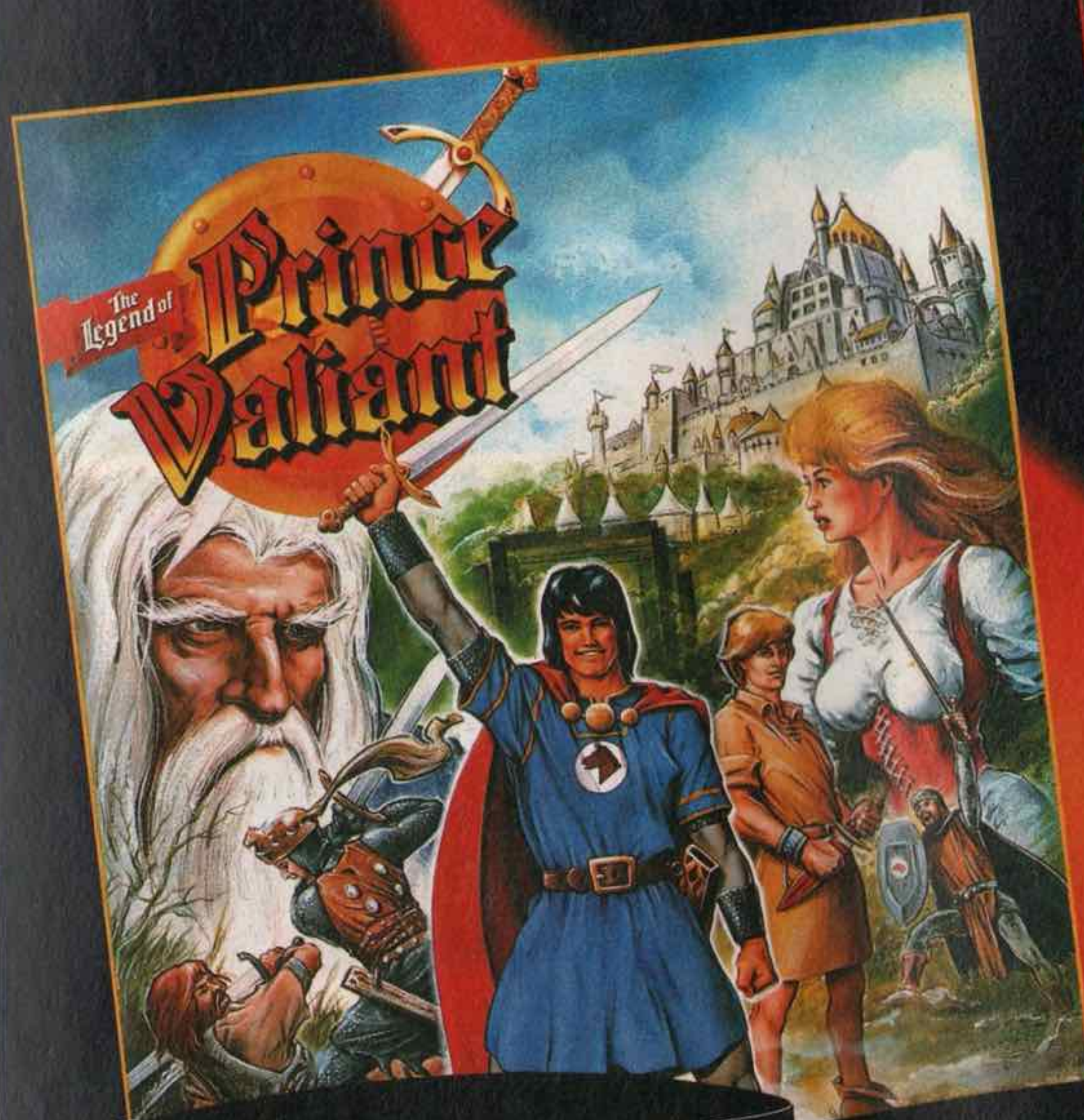
Plan réalisé par le Magical Wonder Band



GAME BOY GAME BOY GA



*p r e s*



NES . NES . NES . NES  
© 1991 King Features Syndicate, Inc.

GAMEBOY . NES . GAMEBOY . NES . GAMEBOY  
© 1991 McDonald's Corporation. © 1991 Virgin Games, Inc. All rights reserved.

GAMEBOY

LES HITS

The following are trademarks of the McDonald's Corporation: M. C. Kids, Ronald, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack, Hamburglar, Birdie the Early Bird, Grimace, Fry Kids, CosMc, The Professor, McDonaldland. Nintendo®, GAME BOY™, The Nintendo Product Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



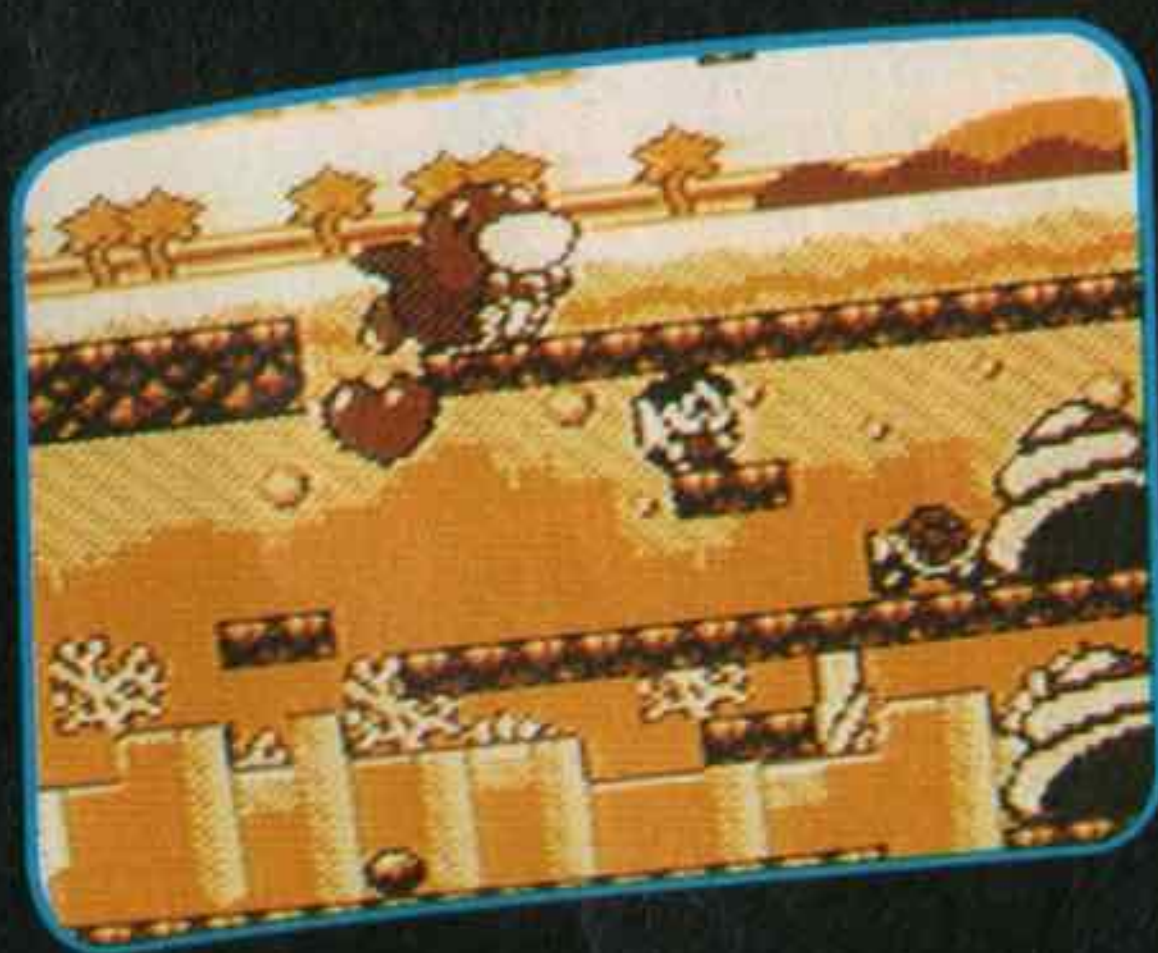
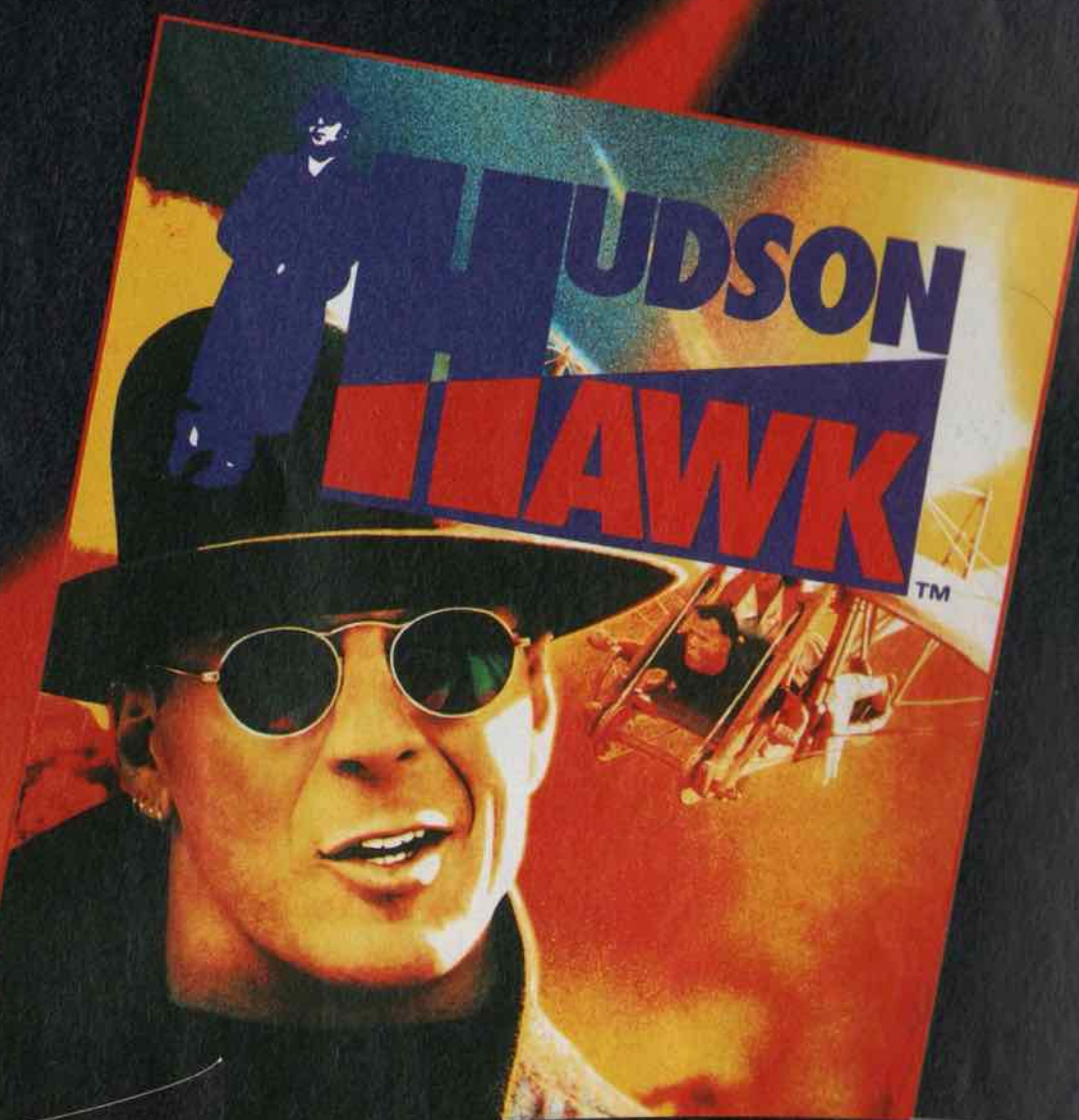
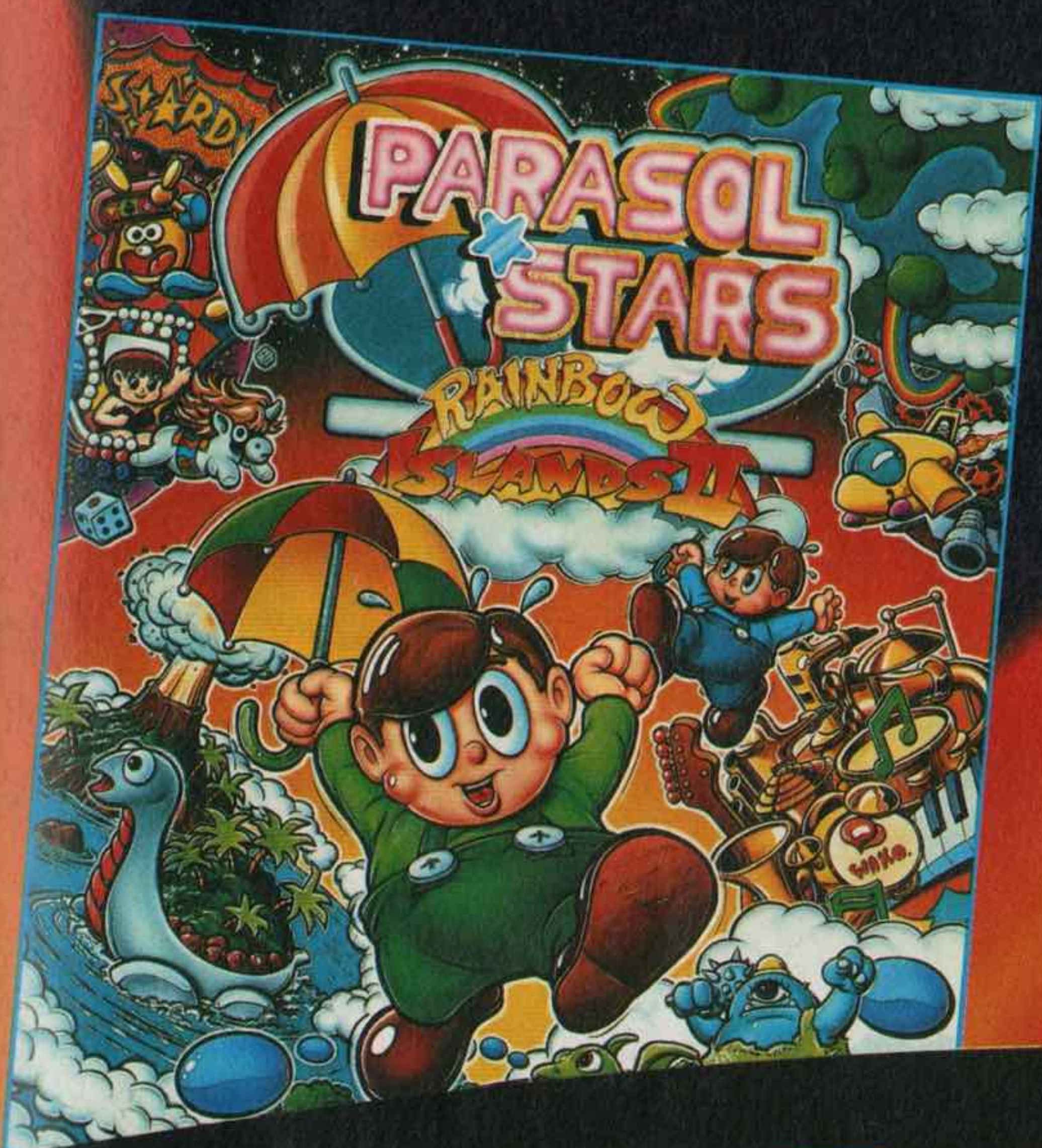


ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

Nintendo

ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

e n t e



ES . GAMEBOY . NES . GAMEBOY . NES  
© 1992 Taito Corp.

GAMEBOY . NES . GAMEBOY . NES . GAMEBOY  
© 1991 Tri-Star Pictures, Inc.

D E N O E L

OCEAN SOFTWARE LIMITED . 25 BOULEVARD BERTHIER . 75017 PARIS  
TEL: 47663326 . FAX: 42279573





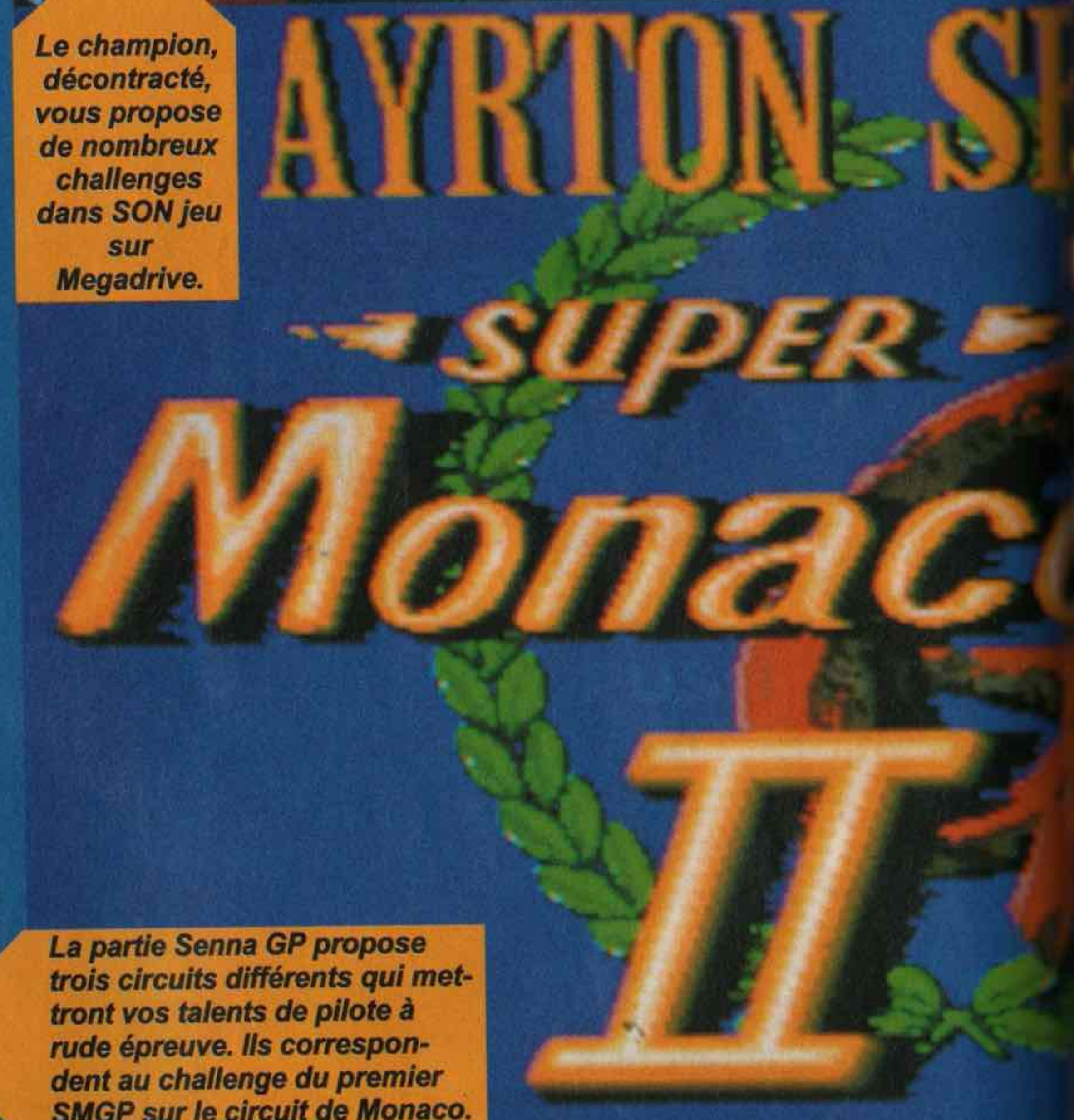
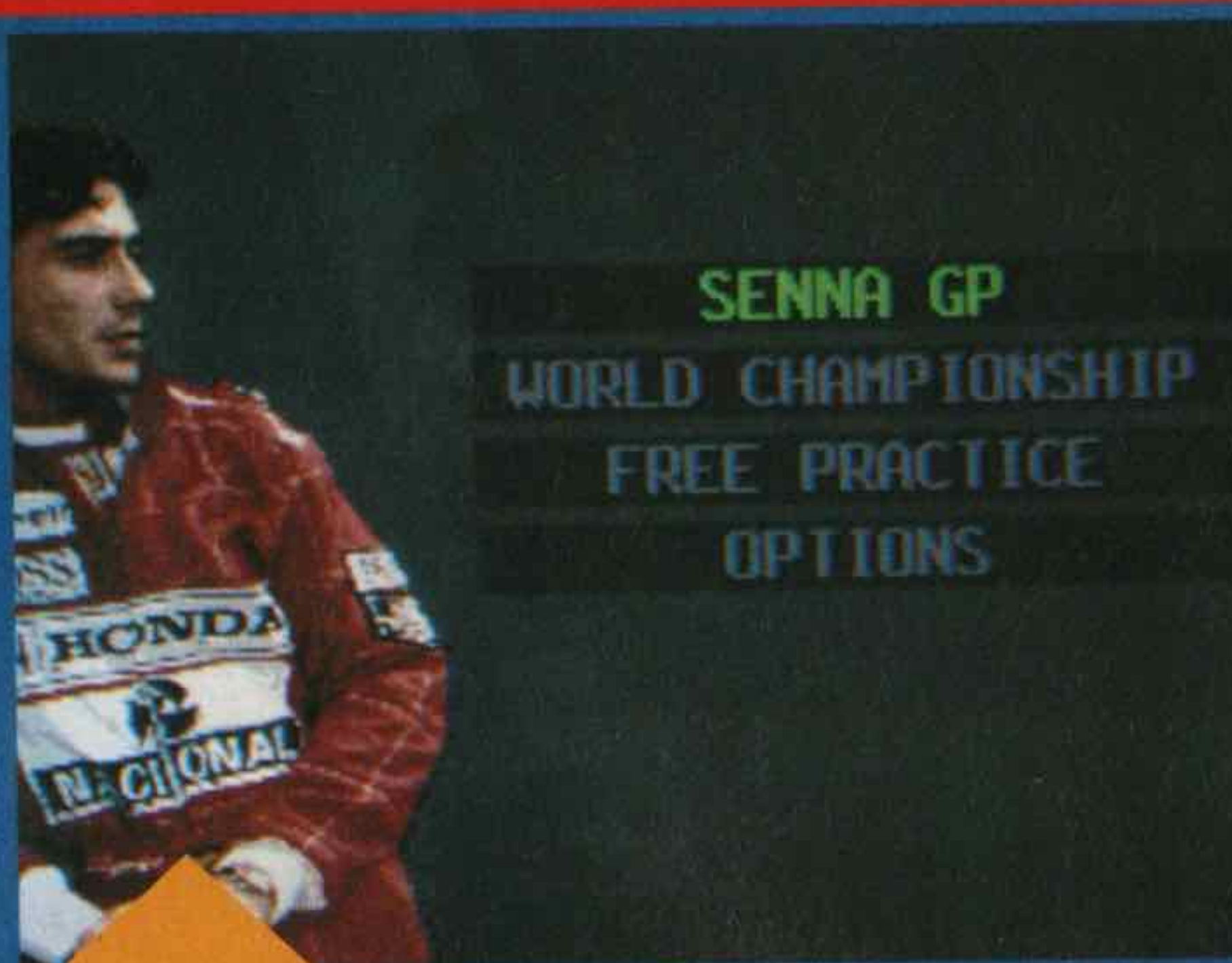
# REVIEW

Il n'est pas inutile de vous dire que c'est avec une certaine impatience que j'attendais la venue de cette nouvelle mouture de Super Monaco GP sur Megadrive. Il y a de nombreux mois maintenant, Consoles + vous avait annoncé qu'un accord avait été conclu entre Sega et Ayrton Senna pour la réalisation d'une simulation par le géant japonais du jeu d'arcade. Rappelons que Super Monaco GP (premier du nom) sur Megadrive a connu un réel succès, grâce à son excellente réalisation, mais aussi parce qu'il était alors la conversion sur console de la très célèbre borne du même nom réalisée par le département arcade de Sega. Expliquons ensuite que si Ayrton Senna est brésilien et qu'il pilote pour Mac Laren, écurie anglaise, sa voiture est motorisée par Honda, société japonaise, et sa résidence principale est à Monaco. Nous savons que le champion se rend souvent au Japon chez Honda pour effectuer des essais sur le circuit de Suzuka. Nous savons aussi que Ayrton a remporté cinq victoires sur le circuit de la Principauté, dont il peut voir le tracé depuis son balcon. Japon + Honda + Sega + Monaco + Ayrton Senna = un cocktail baptisé SMGP II. Celui-ci reprend avec bonheur tous les bons points de son prédécesseur avec une vue de la course depuis le baquet du pilote. Le jeu a en fait très peu évolué au niveau de la conduite. Le titre est, cette fois, très orienté sur le championnat du monde, l'objectif étant le titre de champion du monde des conducteurs. Ainsi, tous les circuits du championnat 91 sont présents, et chacun est commenté par Ayrton. Votre progression sera fonction de la bonne maîtrise des boîtes de vitesses et de votre parfaite connaissance du tracé des circuits. Quant à l'ardeur des courses, elle est tempérée par deux niveaux de difficulté.

Le champion, décontracté, vous propose de nombreux challenges dans SON jeu sur Megadrive.



La partie Senna GP propose trois circuits différents qui mettront vos talents de pilote à rude épreuve. Ils correspondent au challenge du premier SMGP sur le circuit de Monaco.



ROUND 16  
AUSTRALIA GP



Sur un circuit urbain comme à Adelaïde, en Australie, il est peu évident de bien tirer parti des possibilités d'une boîte à 7 rapports. Résultat : je me qualifie à une médiocre 10<sup>e</sup> place sur la grille de départ.



2ND	0'
4TH	0'
6TH	0'
8TH	0'
10TH	0'
12TH	0'
14TH	0'
16TH	0'



TRANSMISSION SELECT

AUTOMATIC

4 SPEED MANUAL

7 SPEED MANUAL

DOWN

NOT USED

USED

ACCELERATOR

BRAKE

SENNA'S

Pour se familiariser avec la conduite à plus de 300 km/h, il est recommandé de s'entraîner dans un premier temps avec une boîte de vitesses automatique.

## AYRTON SENNA

## REVIEW



Ayrton Da Silva est un Brésilien né en 1960. Ayrton a découvert très tôt la griserie de la vitesse et le goût de la compétition par le pilotage d'un kart. Très doué pour ce sport et remportant moult victoires, le jeune homme vouera sa vie au pilotage à haute vitesse. A vingt et un ans, il s'attaque au championnat anglais de formule Ford sous le nom de jeune fille de sa mère, Senna, et engrange nombre de victoires. En 1983, il devient champion d'Angleterre de formule 3, le championnat le plus prestigieux de cette catégorie. Il signe en 1984 son premier contrat en formule 1 avec la modeste écurie Toleman. Son premier grand prix de Monaco lui vaut les regards de toutes les grandes écuries alors qu'il se bat comme un beau diable, à la poursuite d'Alain Prost. Il passera chez Lotus l'année suivante, et signera le 21 avril 1985 une magistrale première victoire sous la pluie au grand prix du Portugal. C'est le déclic d'une irrésistible ascension qui porte Ayrton vers les plus hauts sommets. Il franchira encore cinq fois en tête le drapeau à damier avant d'être engagé chez Mac Laren en 1988. Au total et après le grand prix d'Allemagne de 1992, l'homme a conquis 61 pole-positions,



remporté 34 victoires et parcouru environ 12 045 km en tête! Il a gagné de haute lutte 3 couronnes de champion du monde des conducteurs en 1988, 1990 et 1991. C'est le pilote le plus cher payé de tout le plateau de F1, mais aussi l'un des professionnels les plus respectés. Enfin, si Ayrton Senna est largement distancé lors de cette saison 1992 par les quasi intouchables Williams-Renault, le numéro 1 inscrit sur le museau de sa Mac Laren rappelle à tous ses adversaires qu'il est encore le champion du monde en titre jusqu'au soir du 8 novembre 1992, jour du grand prix d'Adélaïde en Australie, le dernier du championnat.

"Produit sous la supervision d'Ayrton Senna": une signature qui pourrait se retrouver sur un contrat Ferrari avant la fin de l'année?

Produced under the supervision of

Ayrton Senna

CONTINUE

1	PROST	BEGINNER ROUND 15
2	DECE	BEGINNER ROUND 15
3	ROBBY	BEGINNER ROUND 15
4		
5		
6	BLUM	BEGINNER ROUND 15

Exceptionnel! La cartouche est équipée d'une pile qui permet de sauvegarder six parties différentes, ce qui vous évitera la fastidieuse gestion des mots de passe.

"98	P.P.	0'42"77
"79	3RD	0'43"30
"84	5TH	0'44"31
"16	7TH	0'45"44
"98	9TH	0'46"93
"03	11TH	0'47"91
"47	13TH	0'50"53
"40	15TH	0'54"96



C'est ma deuxième saison, j'attaque comme un fou sur le grand prix de Phoenix. Alors en 4<sup>e</sup> position, la lutte est acharnée pour la troisième marche du podium. Finalement, je réussis à distancer mon adversaire et... débouche le champagne aux côtés de Magic Senna.

ROUND	1	U.S.A.	GP
1st	A.	SENNA	10
2nd	I.	GERMI	6
3rd	ROBBY		4
4th	L.	DUFAY	3
5th	P.	ARAI	2
6th	M.	BLUME	1





## REVIEW

Je me retrouve classé 7<sup>e</sup> du championnat, assez loin derrière Ayrton. Celui-ci commente ma prestation, me conseille de fournir plus d'efforts pour que mes rêves de titre de champion des conducteurs deviennent tangibles, et me souhaite bonne chance pour la prochaine saison.

A respectable showing. A little more effort, and your championship dreams could come true. Good luck next year!

## — DRIVER'S POINT RANKINGS —

1st	A. SENNA	112
2nd	I. GERMI	91
3rd	N. JONES	60
4th	M. BLUME	34
5th	L. DUFAY	31
6th	G. GOULD	25
7th	ROBBY	19

## COMMENTAIRE



ROBBY

Evidemment, je suis content! Retrouver Super Monaco GP avec une pile de sauvegarde, enrichi de quelques circuits et sous la bénédiction de monsieur Senna, c'est une excellente nouvelle. Toutefois,

connaissant le perfectionnisme du pilote brésilien, je suis assez étonné de constater, par exemple, que le tour de qualification se fait départ arrêté. De même, les trajectoires de course, notamment dans les virages, ne correspondent pas tout à fait à la réalité. Il est ainsi pratiquement impossible de plonger à l'intérieur d'un virage à grande vitesse et, le jeu n'offrant pas la possibilité de changer les réglages de la voiture, on est souvent obligé de concéder du terrain en ralentissant pour manœuvrer. Néanmoins, le bilan est très positif, car il s'agit avant tout d'un jeu d'arcade qui offre de bonnes sensations de vitesse grâce à la vue de type caméra embarquée, et cela peut même donner des envies de carrière...

## FREE PRACTICE



MONACO  
(ROUND 4)  
BEST LAP 1'59"99  
LENGTH 3072M

The real key to victory here is a good starting position



Sur le circuit fétiche de Ayrton Senna à Monaco, le Brésilien vous explique que la clé de la victoire réside dans une bonne place sur la grille de départ. On n'oublie pas les conseils d'un triple champion du monde de F1 et, très appliqué pour le tour de qualif, j'arrache une excellente deuxième place qui me permet un départ en première ligne pour le grand prix de la Principauté.



EDITEUR : SEGA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : —

SAUVEGARDE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTROLE : CORRECT



CARTOUCHE

## PRESENTATION 90%

De très nombreuses digitalisations de bonne qualité de Magic Senna présentent les différentes épreuves de la cartouche.

## GRAPHISME 89%

Avec une vue façon caméra embarquée, la représentation 3D de SMGP II est assez réaliste.

## ANIMATION 80%

Sensations de vitesse très bien rendues.

## BANDE-SON 78%

Les effets sonores sont bons, mais je les trouve presque de qualité moindre que ceux du premier SMGP.

## JOUABILITE 82%

Je recommande l'utilisation du Super Stick Sega car gérer une boîte 7 vitesses avec un paddle est peu aisé.

## DUREE DE VIE 88%

Ce n'est qu'avec une parfaite connaissance des circuits que vous pourrez enlever le titre mondial des conducteurs.

## INTERET 82%

SMGP II est malgré tout un titre à la réalisation enlevée.



# SECRETS OF THE GAMES S E R I E S

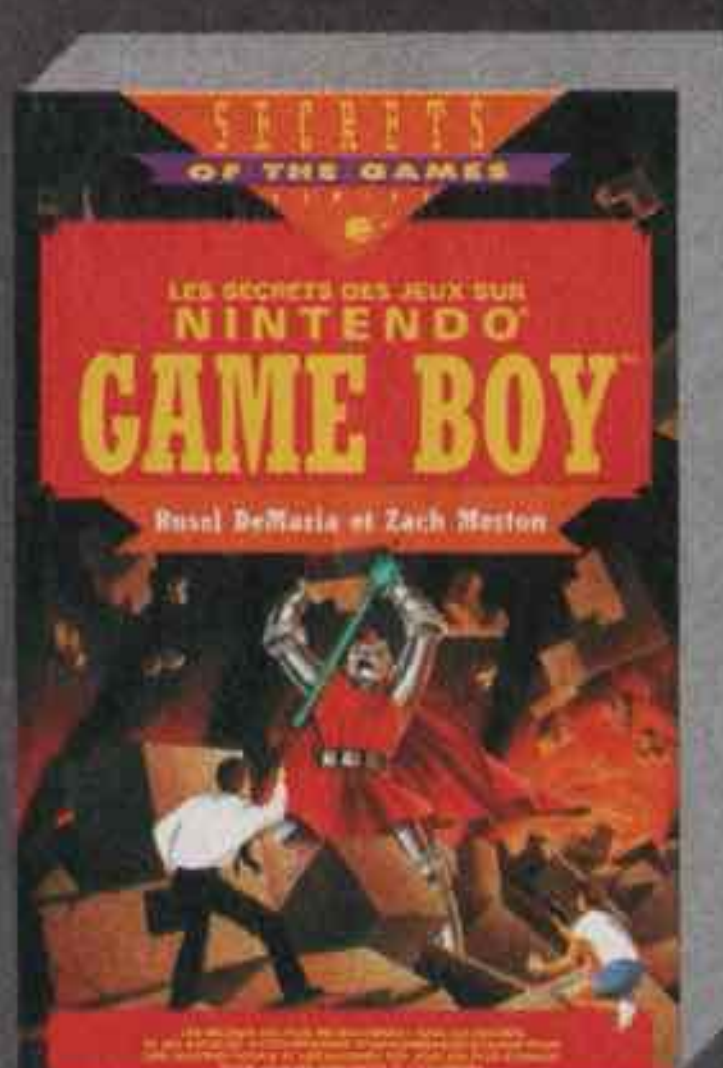


**RUSEL DEMARIA**

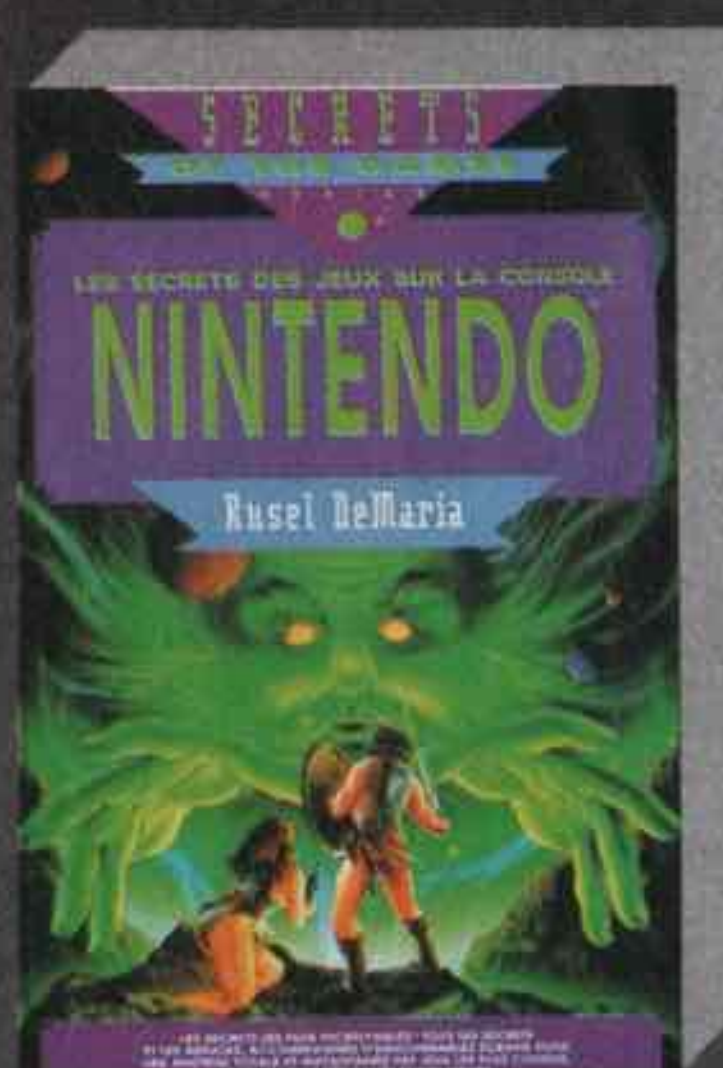
**ZACH MESTON**

**LES 2 AUTEURS  
SONT COMPLETEMENT ALLUMÉS.  
VOUS ALLEZ POUVOIR VOUS ENTENDRE.**

Les secrets, les stratégies, tous les trucs pour jouer et gagner vous attendent dans ces 6 livres. Deux des plus grands experts mondiaux ont décortiqué des centaines de jeux. A 18 ans, Meston avait passé la moitié de sa vie devant une console ! De nombreuses copies d'écrans vous entraîneront dans des parties diaboliques !



**PLUS DE 25 JEUX**  
REF 720. 348 P. 95 F.

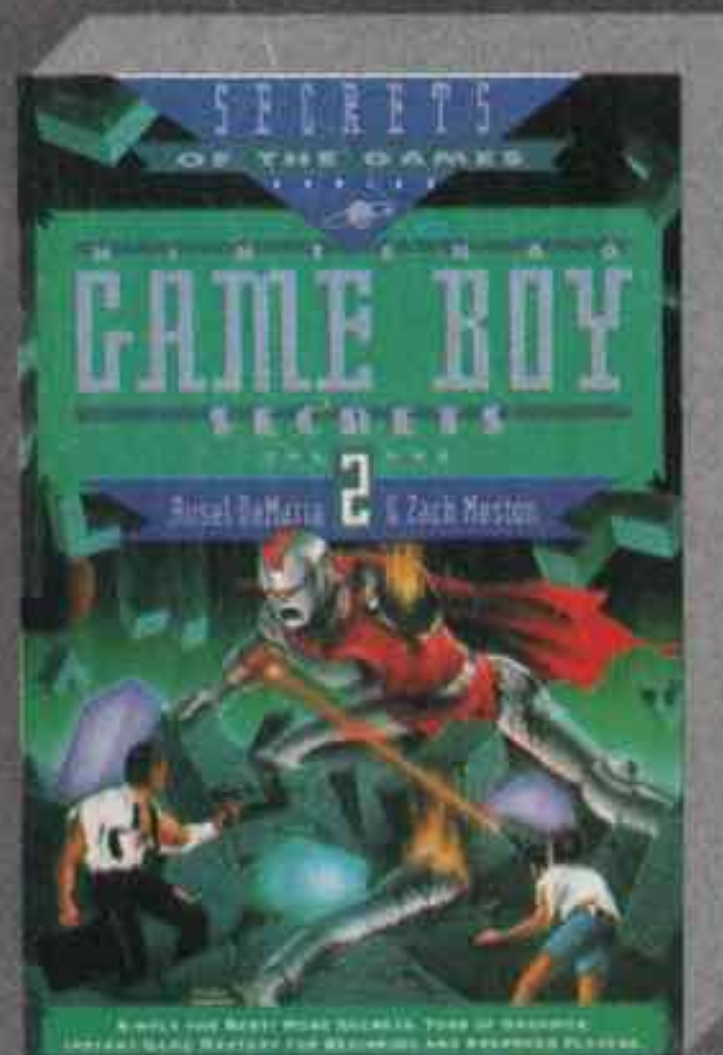


**PLUS DE 20 JEUX**  
REF 718. 432 P. 95 F.

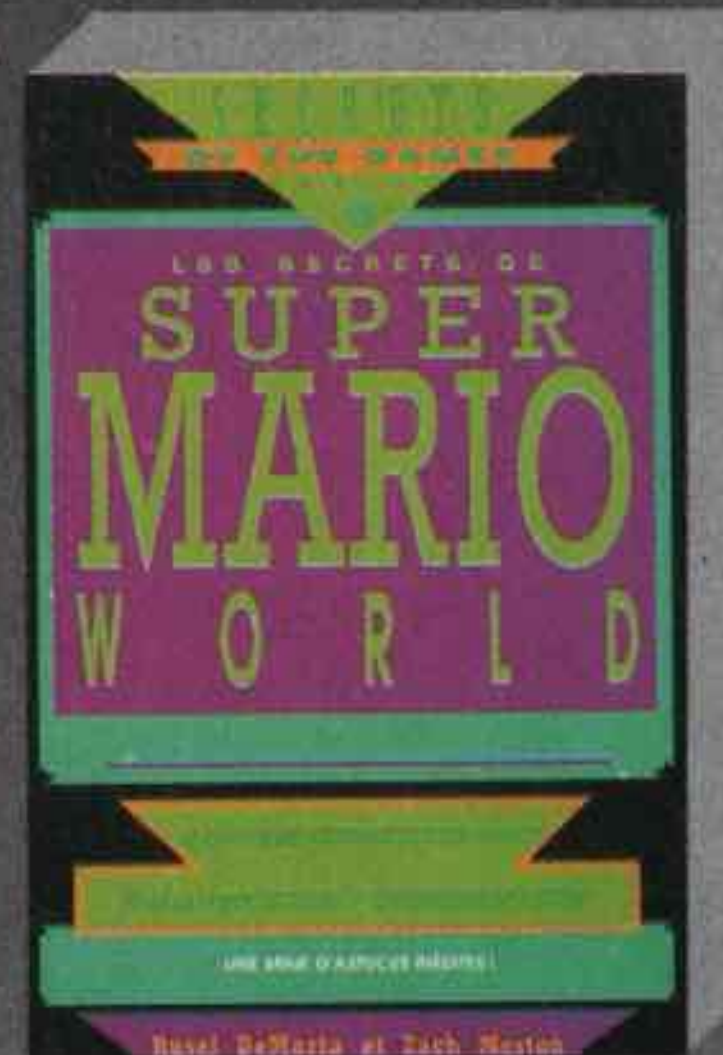


**PLUS DE 25 JEUX**  
REF 723. 500 P. 95 F.

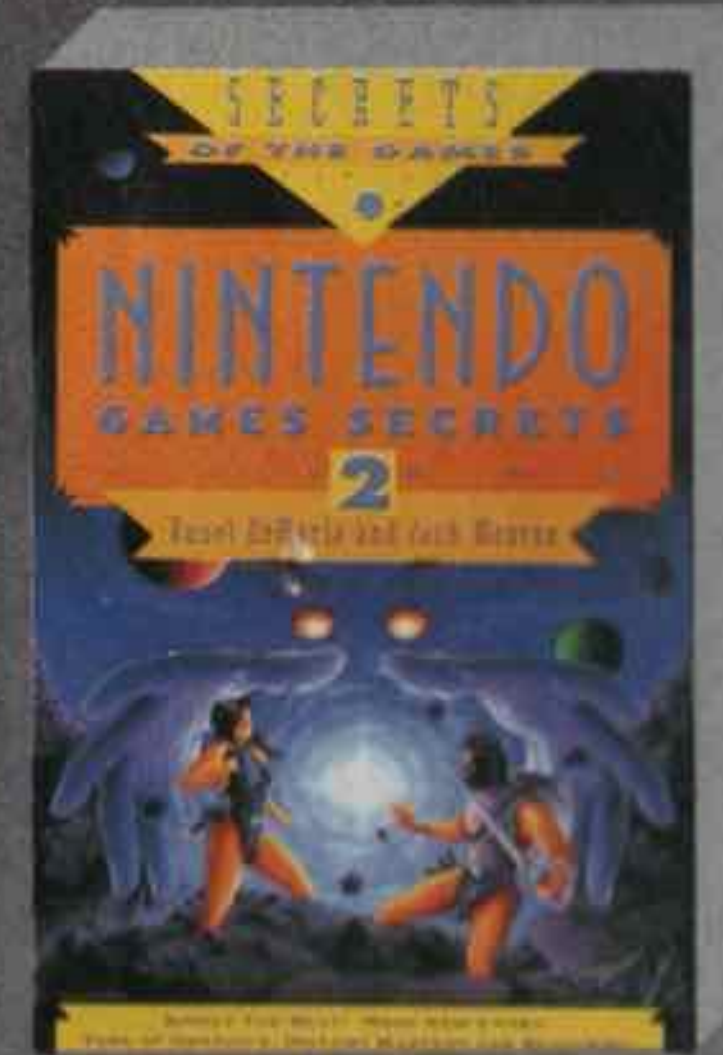
**6 BEST-SELLERS  
ENFIN  
EN FRANÇAIS**



**PLUS DE 25 JEUX**  
REF 721. 380 P. 95 F.



REF 722. 302 P. 95 F.



**PLUS DE 15 JEUX**  
REF 719. 360 P. 95 F.

EN VENTE DANS LES LIBRAIRIES SPECIALISEES, FNAC ET GRANDES SURFACES.

MICRO APPLICATION VPC ET BOUTIQUE 13 RUE SAINTE CECILE 75009 PARIS / TEL (1) 47 70 32 44 / MINITEL 3615 MICROAPP

TITRE/REF \_\_\_\_\_ PRIX \_\_\_\_\_

☐ MANDAT

NOM \_\_\_\_\_

☐ CHEQUE A L'ORDRE  
DE MICRO APPLICATION

ADRESSE \_\_\_\_\_

SIGNATURE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

CP \_\_\_\_\_

FRAIS D'ENVOI : 20 F ENVOI NORMAL  
40 F RECOMMANDE

TOTAL TTC \_\_\_\_\_

C + 12

**Ma**





## REVIEW



Mesdames, Messieurs, voici que s'approche le premier TRES bon jeu pour la Super Nintendo. Vous admirerez ses graphismes fins et colorés, son animation agréable (elle aurait pu être plus fluide) et sa bande sonore de premier choix!

Castlevania IV est là, sous mes yeux fatigués (pour cause de nuit sans sommeil) et je ne peux que vous le conseiller. Je n'avais pas vu la version Super Famicom (japonaise) et c'est donc d'un regard neuf que j'ai pu l'apprécier.

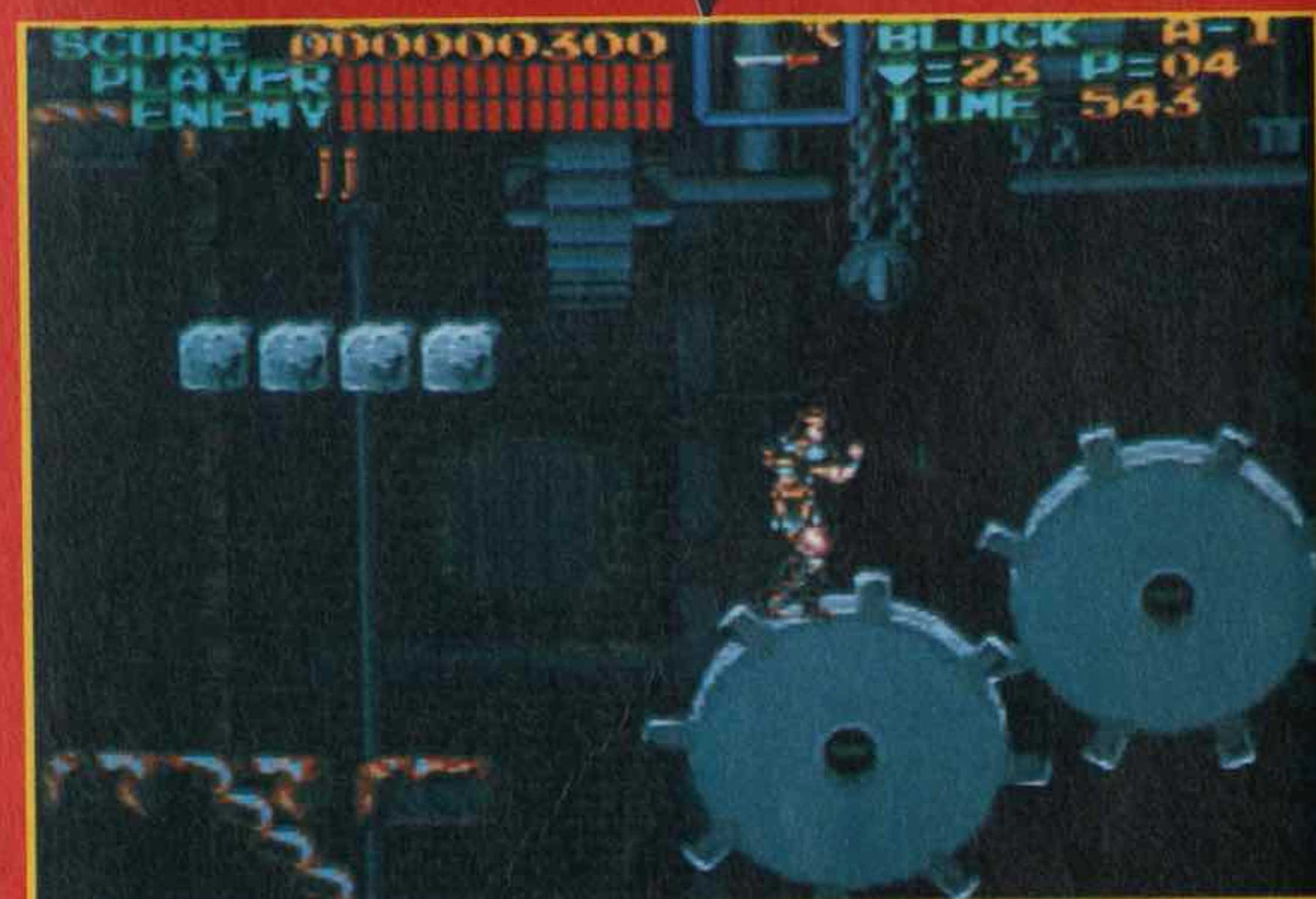
Simon Belmont, un solide gaillard muni d'un fouet, doit se créer un chemin parmi les quinze niveaux de jeu, chacun divisé en plusieurs parties, pour parvenir finalement à détruire Dracula lui-même. Les monstres sont assez agressifs (pourquoi tant de haine?), mais le héros est loin d'être sans défense. Son fouet, qui peut avoir trois niveaux d'efficacité, peut être dirigé dans toutes les directions (haut, bas, côtés et diagonales hautes), ou tourner librement autour de lui, auquel cas il est moins efficace mais couvre une grande surface. Vous pouvez évidemment marcher, sauter, vous accroupir et vous accrocher à des anneaux avec votre fouet. Vous trouverez de temps en temps des armes spéciales, qui nécessitent l'emploi d'un ou plusieurs petits cœurs à chaque tir (ces cœurs doivent eux aussi être collectés). Les différents bonus sont dissimulés dans les chandeliers qui décorent les murs des donjons, et il suffit de frapper ces derniers avec le fouet pour les révéler. Bon, il n'y a pas grand-chose à ajouter, sinon que plusieurs tableaux sont directement inspirés de Mickey Mouse sur Megadrive, et que Castlevania IV est proche de la perfection.



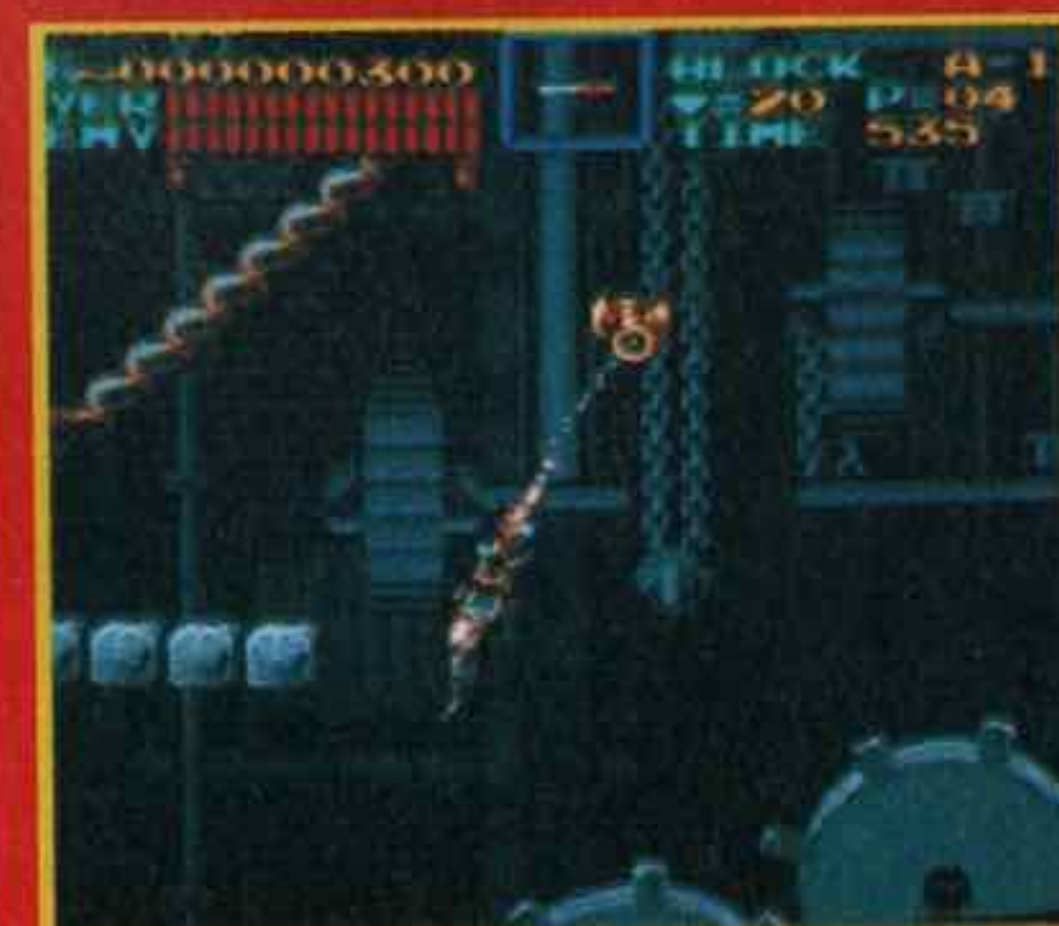
Quelques "grands méchants" qui vous donneront du fil à retordre. Chacun nécessite une technique différente, et certaines armes sont plus efficaces que d'autres. Autre originalité, certains commencent les niveaux au lieu de les finir. Dur!



## Super



**Niveau 10 :** l'enfer, vous connaissez? C'est peut-être le niveau le plus difficile de tout le jeu, la rencontre avec Dracula mise à part. Il faut tenir en équilibre sur les roues, sauter et attraper du fouet les anneaux, éviter ou détruire les monstres... Et la moindre chute est bien évidemment mortelle!







Ce niveau est particulièrement original; il suffit d'avancer tout droit pour le finir sans aucun dommage. Le moindre arrêt, en revanche, sera sanctionné par un trépas rapide (mais douloureux!).

# Castlevania 4

## COMMENTAIRE



WIEKLEN

C'est le premier jeu à justifier réellement l'achat d'une Super Nintendo. Mario est mignon, F-Zero sympa, mais Castlevania IV est tout simplement géant. Géant par ses

graphismes, absolument superbes, et par sa musique (plus ou moins originale, certains thèmes proviennent du classique), qui tirent parfaitement parti des possibilités de la SNIN.

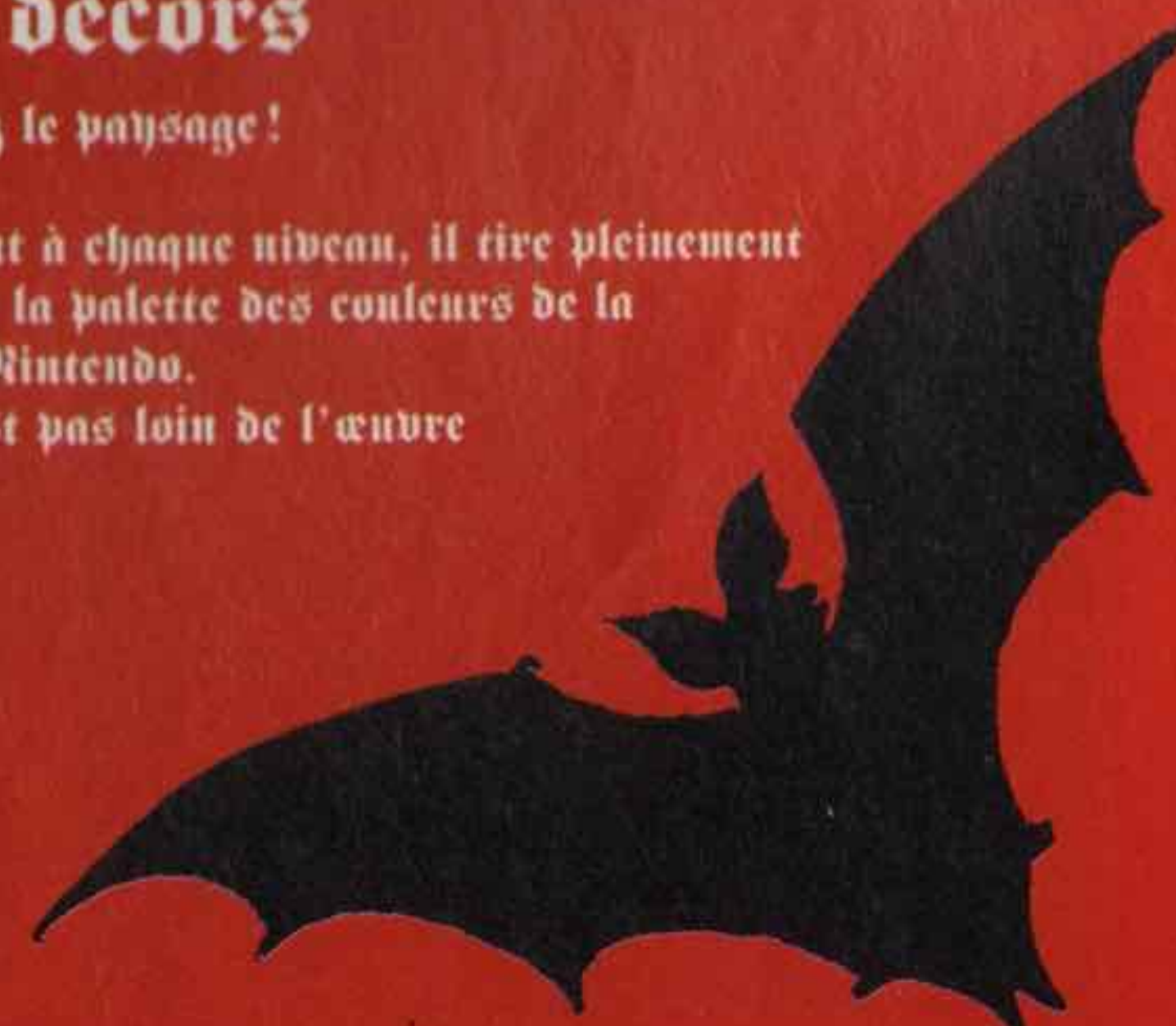
L'animation, même si elle ne souffre d'aucun ralentissement, aurait en revanche pu être meilleure. La difficulté, au départ très progressive, atteint des sommets avec les niveaux 10 et au-delà. Mais arriver là permet déjà de bien se familiariser avec le jeu et ses commandes. En conclusion, cette cartouche est indispensable à tous les possesseurs de Super Nintendo. Parole de nain...



## Les décors

Admirez le paysage!

Différent à chaque niveau, il tire pleinement parti de la palette des couleurs de la Super Nintendo. On n'est pas loin de l'œuvre d'art!





# SUPER NINTENDO REVIEW

## COMMENTAIRE



**ROBBY**

Et paf! Attention, avec Castlevania IV sur Super Nintendo, vous allez vous prendre une belle baffe! Comme je le disais à Wieklen: "Là, tu peux pas résister." Côté graphismes et bandes sonores, la console donne toute la mesure de son talent avec cette cartouche de Konami. La progression de la difficulté est savamment dosée et, en fait, je me suis souvent fait surprendre par les ennemis alors que j'admirais le travail graphique, impressionnant, réalisé pour donner aux décors un aspect lugubre, inquiétant, qui ne peut pas, en tout cas, laisser indifférent. Castlevania IV est un excellent investissement qui ne vous décevra pas et laisse présager des titres encore plus impressionnants sur la 16 bits de Nintendo.



Plouf! Le souci du détail est particulièrement poussé: quand vous avez les pieds dans l'eau, vous laissez une trainée de bulles dans le courant!



## ET APRES ?

Dernière minute: je viens de finir Castlevania IV, sans tricher, ni rien. Je dois vous avouer que je ne suis pas peu fier. Ma déception n'en a été que plus grande quand, après une séquence de fin assez quelconque, j'ai retrouvé mon personnage au début du jeu. Il m'a tout de même fallu plusieurs secondes pour comprendre que je venais de recommencer le même jeu, mais à un niveau de difficulté plus élevé: les monstres sont plus nombreux et plus résistants. Cela dit, je ne sais pas si cela rehaussera la durée de vie (2 jours 1/2 à plein temps pour le finir) chez beaucoup de joueurs. J'ai pour cela baissé la note de durée de vie.

## TIP !

LE DERNIER NIVEAU, JUSTE AVANT DRACULA. POUR NE PAS ÊTRE DÉARMÉ DEVANT LUI, IL VOUS FAUT RAMASSER LES BONUS CACHÉS. POUR CELA, AU BORD DU PONT, SAUTEZ VERS LA DROITE. VOUS ARRIVEREZ SUR UNE SURFACE INVISIBLE. EN VOUS PLAÇANT À GAUCHE DE L'ÉCRAN, VOUS RÉCUPÉREREZ DE QUOI METTRE TOUTS VOS POINTS AU MAXIMUM!



**EDITEUR : KONAMI**

**PRIX : E**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : PROGRESSIVE** (facile à très facile)

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : INFINIS + CODES**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : —**

**CONTROLE : EXCELLENT**



**PRESENTATION 94%**

*Oltre un packaging soigné, une documentation en couleurs vous présente (en français) les bonus et les méchants.*

**GRAPHISME 96%**

*La palette de couleurs est parfaitement utilisée.*

**ANIMATION 65%**

*Le scrolling et les animations sont un peu saccadés. En revanche, il n'y a aucun ralentissement.*

**BANDE-SON 92%**

*De très nombreuses et belles musiques. Les bruitages sont tout sauf réalistes.*

**JOUABILITE 88%**

*Le personnage répond parfaitement et, s'il est au début assez délicat de contrôler le fouet, on s'y habitue très vite.*

**DUREE DE VIE 75%**

*Les quinze niveaux vous tiendront de longs mois...*

**INTERET 95%**

*Certes, ce n'est pas le meilleur jeu du monde, mais il entre par la grande porte dans la cour des grands.*



# GRAND CONCOURS

**SCOREGAMES**  
LA VIDEO PASSION

**CONSOLES**



## 1<sup>er</sup> PRIX

Une Console NEO GEO  
avec FATAL FURY

**SCORES GAMES :**  
17 rue des Ecoles - 75005 PARIS  
43 29 02 90

**2<sup>e</sup> PRIX** Une Console SUPER FAMICOM avec SOULBLADER

## 3<sup>e</sup> PRIX

Une Console GAME BOY

## 4<sup>e</sup> AU 10<sup>e</sup> PRIX

1 bon d'achat de 500 F



Répondez aux trois questions suivantes **sur carte postale uniquement**, en indiquant pour chaque question, son numéro et le choix a, b, ou c, ainsi que vos nom, prénom et adresse.

**QUESTION N°1 :** La console de jeu française 16 bits de NINTENDO s'appelle :

- a/ La Super Famicom
- b/ La Super NES
- c/ La Super NINTENDO

**QUESTION N°2 :** Quel est le nombre de couleurs simultanées de la MEGADRIVE ?

- a/ 16 b/ 32 c/ 256

**QUESTION N°3 :** La console de jeu GAME BOY est vendue neuve

- a/ 490 F
- b/ 690 F
- c/ 990 F

**QUESTION SUBSIDIAIRE:** Trouvez un slogan publicitaire en 10 mots maximum pour vanter les qualités du "LABEL OKAZE"





# REVIEW

**G**unhed fut l'un des tout premiers shoot'em up sur PC Engine et, pour l'époque, c'était un chef-d'œuvre. Fort de ce premier succès, Hudson a perpétué la lignée en sortant Super Star Soldier et Final Soldier, des shoot'em up purs et durs. C'est le quatrième volet que nous testons ici.

Le principe de jeu n'a pas changé : vous disposez d'un petit vaisseau rapide maniable et, condition indispensable pour survivre, capable de devenir puissant, voire même très puissant. Pour cela, vous devez récupérer des armes bonus. Les rouges donnent des tirs multidirectionnels, les bleus sont des lasers et les verts envoient des tirs d'énergie verte en forme d'arc de cercle. Il est possible de cumuler trois armes au total. Plus vous avez d'armes optionnelles identiques et plus leurs effets sont dévastateurs (ou bien leur rayon d'action est augmenté). Si vous vous trouvez en difficulté, vous pouvez toujours sacrifier une arme pour disposer d'une puissance de tir maximale (trois effets différents). C'est surtout très utile contre les boss de fin de niveau, engins mécaniques particulièrement déments. Pour les puristes, il existe un mode Caravan (faire le maximum de points en deux ou cinq minutes) qui possède des niveaux totalement différents du mode normal et un format d'écran "arcade", moins large mais aux graphismes plus fins.



David contre Goliath, la bataille fait rage au-dessus des nuages !



Au-dessus de la ville qui dort, le laser crépite.

# SOLDIER

## COMMENTAIRE



MARC

La saga Hudson continue ! Je m'étais complètement éclaté sur Gunhed, foulé le pouce en tirant comme un fou dans Super Star Soldier et j'ai carrément explosé le joypad avec Final Soldier. Avec Soldier

Blade, j'ai retrouvé ces bonnes sensations bestiales. D'accord, c'est toujours la même chose mais, que voulez-vous, on ne se refait pas. Pour être compétitif, un jeu de tir n'a pas besoin d'être très novateur, du moment qu'il utilise avec succès les grosses ficelles des shoot'em up. C'est le cas de Soldier Blade : une action trépidante, des armes destructrices et de gros monstres mécaniques.

Les tirs en arc de cercle sont moins puissants mais ils ont un large rayon d'action.

Certains sprites ont un look d'enfer !

Contre les gros ennemis, mieux vaut sacrifier des armes pour gagner.



Ce tir en diagonale permet de balayer la majorité de l'écran sans bouger.



## REVIEW



EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : —

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : BON

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRÉSENTATION 60%

Plusieurs modes de jeu et deux formats d'écrans possibles.

GRAPHISME 80%

Seul reproche, les décors de fond sont un peu ternes. A part ça, les graphismes sont réussis, surtout en écran arcade.

ANIMATION 88%

Rien à redire sur le scrolling. L'animation des sprites est bien réalisée.

BANDE-SON 80%

Les bruitages sont sympas ; les musiques ont un rythme d'enfer.

JOUABILITE 85%

Un vaisseau hyper-maniable (deux niveaux de vitesse). Les tests de collisions sont suffisamment précis.

DUREE DE VIE 75%

Difficulté progressive mais les options continues écourtent la durée de vie.

INTERET 85%

Soldier Blade est un bon shoot'em up mais il y en a tant. A acheter si vous n'en avez pas assez dans votre collection.

Ah, ça c'est du laser, monsieur l'alien!

L'ennemi final du premier niveau dispose d'un arsenal redoutable.

Un joli tir au but contre le boss du deuxième niveau!

## COMMENTAIRE



DOGUY

Il est grand, très grand. Il est fort, très fort. Il est mystérieux, très mystérieux. Certains le disaient mort, très mort. Mais non, il est de retour! "Il", le pilote de Gunhed, Super Star Soldier et Final Soldier, repart dans son vaisseau surarmé pour mettre la pâtée aux envahisseurs extraterrestres. Au niveau de l'originalité, il faudra repasser. Soldier Blade n'est qu'un remake du genre, mais un remake de qualité, un shoot'em up de première

catégorie. Bonne présentation, bande sonore attrayante et surtout graphismes excellents (je vous conseille de jouer en mode "arcade" pour profiter d'une plus grande finesse graphique). A acheter si vous ne possédez ni lecteur de CD-ROM ni l'un des autres épisodes.

IER  
ADE





# SUPER

La vie est un enfer pour nous, pauvres gangsters, malfaiteurs et autres voleurs de tout acabit, depuis que ces deux furieux patrouillent dans les rues de la ville. Pensez donc : vous attaquez tranquillement une petite banque ou une bijouterie, et vous vous enfuyez avec votre butin. Jusque-là, classique me direz-vous. Mais voilà qu'une voiture de sport vous prend en chasse à travers les rues de la ville et, grâce aux indications fournies par le quartier général de la police, vous avez beau prendre les itinéraires les plus divers, elle finit presque à chaque fois par vous rattraper. Le plus beau est à venir, quand elle commence à défoncer à coups de pare-chocs votre engin, jusqu'à ce que votre moteur rende l'âme et qu'on vous passe les menottes ! De temps en temps, c'est à bord d'un poids lourd ou d'un 4x4 qu'ils vous prennent en chasse. Les difficultés de la circulation en ville (vagues qui vous emportent si vous passez trop près du rivage, carrefours dangereux, obstacles...) retardent quelque peu les deux officiers de police. Je dis "un peu", car ils conduisent comme des fous dangereux ! Il faut dire qu'ils ne disposent que d'un temps limité pour vous coincer et que leur véhicule ne peut pas supporter un trop grand nombre de "rencontres" avec le décor. Vivement que l'application du permis à points vienne calmer les ardeurs de ces deux policiers, sinon on va être obligé de changer de métier !

## COMMENTAIRE



KANEDA KAN

Contrairement à certaines réalisations de Taito sur la 16 bits de Sega, ce titre est plutôt une réussite. La course aux trousses de vos adversaires est bien réalisée : impression de défilement de la route correcte, autres voitures qui ne vous facilitent pas toujours le travail en déboîtant au dernier moment, route accidentée ou pleine de périls. Dommage que l'option qui permet de choisir un des trois véhicules proposés ne serve pas à grand-chose : ils se conduisent d'une façon similaire et seule leur représentation à l'écran change vraiment. Sans être la cartouche à posséder, la "chasse à l'homme" offre un petit plus par rapport aux simples simulations de courses automobiles.

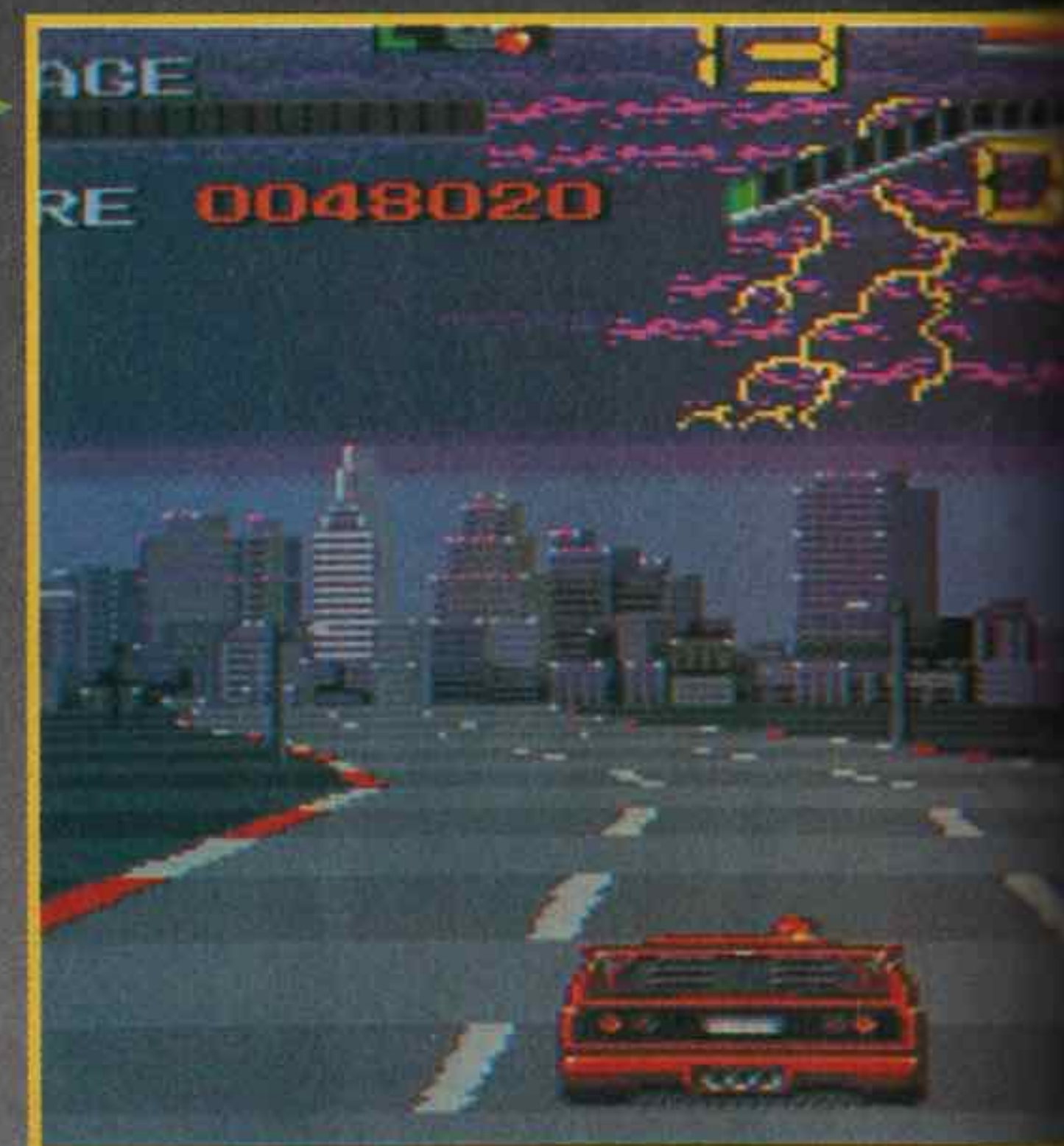
Un orage éclate alors que vous vous dirigez vers une ville où on vient de repérer la voiture des fugitifs.



Attention aux dérapages incontrôlés sur les routes verglacées !



Cette fois-ci, vous êtes aux commandes d'un poids lourd.



A 205 kilomètres à l'heure dans un tunnel, cela s'appelle prendre des risques.



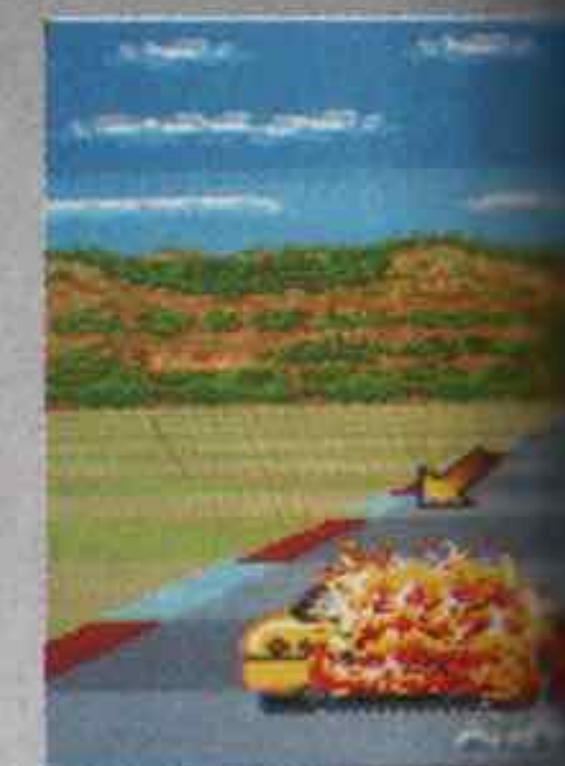
## UNE INTERCEPTION



Grâce aux indications que l'on vous fournit, vous êtes averti du parcours du gangster et vous le traquez efficacement.



A proximité, votre gyrophare et l'indicateur de distance entrent en action. Une flèche vous permet de visualiser votre "gibier".



La procédure d'interception est des plus simples : il suffit de...



## H.Q.™



Les flammes qui jaillissent de votre pot d'échappement vous indiquent que vous venez de mettre en marche votre turbo.

Certaines des voitures vous gêneront dans votre poursuite.



## LES EMBUCHES

Les pièges sont nombreux sur la route et le succès de votre mission dépendra de votre habileté à les éviter.

Les croisements sont toujours dangereux. L'astuce



pour les franchir : se servir des éléments du décor comme d'un tremplin juste avant le carrefour!



Aux commandes de votre camion, restez bien au

milieu de la route, sinon les vagues qui lèchent le bord vous emporteront.



percuter leur voiture jusqu'à ce que son moteur rende l'âme!



Il ne reste plus qu'à coffrer l'individu.

## COMMENTAIRE



BANANA SAN

On reprend les mêmes et on recommence! Après les bornes d'arcade et la PC Engine, Taito décline un de ses titres phares sur Megadrive. Mélange du jeu original, Chase H.Q., et de sa suite SCI, Super H.Q. a le mérite de permettre aux possesseurs d'une Megadrive de pouvoir jouer à ce jeu mythique. Mythique, car il en conserve le prestige, mais peut-être au détriment de l'intérêt. Ce qui était assez innovant au moment de la sortie du jeu d'arcade (poursuivre des gangsters et les localiser avec l'aide du QG, puis les forcer à s'arrêter en emboutissant leurs véhicules), ne l'est plus réellement aujourd'hui. Bien réalisé mais reposant sur un concept un peu trop simple qui finit par être lassant, il risque de ne séduire que les nostalgiques et ceux qui n'ont jamais connu la version originale.

## REVIEW



SUPER H.Q.™

PRESS START BUTTON

TAITO

© TAITO CORPORATION 1992  
ALL RIGHTS RESERVED

EDITEUR : TAITO

PRIX : F

DISPONIBILITE : 2 OCTOBRE AU JAPON

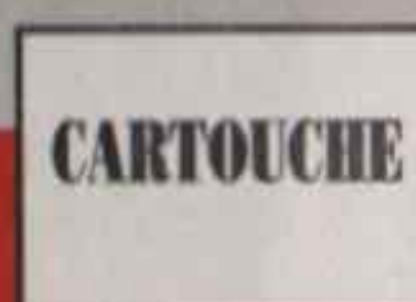
DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : OK



PRESENTATION 66%

Aucune introduction digne de ce nom, mais l'écran possède une présentation parfaite de simplicité et de lisibilité.

GRAPHISME 74%

Un travail honnête.

ANIMATION 69%

On est loin de certaines productions de Taito pour la MD, mais peut mieux faire (trop de véhicules semblables, de décors trop proches...).

BANDE-SON 67%

Du très classique!

JOUABILITE 76%

Votre engin se manie avec plaisir.

DUREE DE VIE 74%

Le jeu est un peu trop répétitif et les différents niveaux trop semblables.

INTERET 68%

Super H.Q. propose une course de voitures mouvementée plutôt bien réalisée. Mais le jeu est trop répétitif pour devenir passionnant!





Ladies and Gentlemen, voici venu le moment que vous attendiez tous ! Dans le coin rouge, voici l'homme aux biceps de démenageur. Dans le coin bleu, le monsieur Musclée des rings. L'objectif de ces deux mastodontes est d'envoyer son adversaire au tapis. On appelle ce type d'activité musclée, la boxe. Bien qu'il existe de nombreux fans de ce sport, rares sont ceux qui veulent monter sur un ring pour affronter ces masses musculaires, prêtes à tout pour vous allonger définitivement. Grâce à ce jeu, les possesseurs de Megadrive vont pouvoir participer à une bonne effusion de coups, sans prendre aucun risque. Evander Holyfield's "Real Deal" Boxing offre au joueur la possibilité de concourir pour le titre de champion du monde. Vous avez le choix entre jouer le rôle d'un boxeur prédéfini et créer votre propre sportif. Vous choisissez votre adversaire parmi une liste de 29 sportifs, chacun d'eux disposant de points forts et de points faibles. Un adversaire de qualité doit compter sur une défense solide, des crochets droit et gauche violents et un uppercut assassin. Le nombre de rounds est paramétrable, mais seuls les boxeurs expérimentés sont capables de tenir plusieurs reprises. L'ultime challenge est de battre Evander Holyfield. En attendant, gobe des œufs frais et avalez 400 grammes de viande fraîche à votre petit déjeuner. Un poulet sorti tout droit du frigidaire, que vous accrochez à une corde, peut très bien remplacer le sac de sable. Avec cette préparation quotidienne, vous pourrez aborder tous vos combats avec sérénité !



▲ Une querelle de famille qui se règle aux poings !



▲ Tel père tel fils !

## LES COUPS QUI FONT MAL

Si vous souhaitez devenir le nouveau caïd du ring, il vous faut absolument vous entraîner. Disposer d'attaques percutantes et d'une défense en béton demande une maîtrise parfaite de tous ses mouvements. Un bon timing est indispensable pour enchaîner avec efficacité des crochets droit et gauche à la tête et au ventre. Après quelques coups bien placés, l'adversaire baissera sa garde. La concentration et l'anticipation font partie des qualités premières d'un boxeur de haut niveau.

## UNE ETOILE EST NEE

Si vous n'aimez pas le look des boxeurs qui figurent dans le mode exhibition, vous pouvez créer votre propre athlète. Une option vous permet de changer les couleurs du short, de la peau et des cheveux de votre future vedette. Mais les choix les plus importants portent sur les qualités de boxeur. Serez-vous gaucher ou droitier ? La sélection des caractéristiques du type stamina, vitesse, pouvoir et défense vous demandera aussi la plus grande attention.



▲ Un futur massacreur ?



## EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL



BOX





▲ Un K.O. provisoire.

## C'EST LE K.O.!

Si les choses tournent mal et que votre niveau d'énergie est au plus bas, un seul coup de poing au visage vous allongera. Ce genre de K.O. ne signifie pas obligatoirement que vous avez perdu. En appuyant rapidement sur le bouton A, vous retrouvez assez d'énergie pour vous relever et continuer le combat. Si vous réagissez mollement, votre compte est bon et le K.O. viendra vous sonner les cloches!



## ENERGIE

En bas de l'écran s'affichent les niveaux d'énergie de chaque boxeur. A chaque coup reçu, le niveau baisse. A l'inverse, si vous parvenez à bloquer les attaques adverses, la barre d'énergie reprend des couleurs. Si l'indicateur d'énergie de votre adversaire montre des faiblesses au niveau de sa tête, il faut lui assener des coups dans cette partie du corps. N'oubliez pas que ce type de mésaventure peut aussi vous arriver...



▲ Iceman n'a pas froid aux yeux...



▲ Heureusement, ils ont un dentier de protection!



▲ Dynamite Don explose de joie...

## COMMENTAIRE



ROB

En regardant les écrans de jeux, on a vraiment l'impression de participer à une simulation de boxe. Pour le reste, ce n'est pas brillant. L'animation est très pauvre. On enregistre des saccades lorsque les boxeurs décochent leurs terribles coups de poing. Le jeu manque cruellement de fluidité, cela dénote par rapport au réalisme des graphismes. L'action est très lente et je me suis demandé si les boxeurs n'avaient pas été drogués! Les mouvements sont si lents que l'on a plus le sentiment d'assister à un jeu d'échecs qu'à un véritable match de boxe. Tout cela, on le doit surtout à l'absence totale de réaction du joystick. La frustration est totale lorsque vous venez de repousser votre adversaire dans les cordes et que vous vous apprêtez à le finir: la manette, inefficace, réagit trop tard et l'adversaire a le temps de se sortir de ce mauvais pas. Il y a d'autres problèmes qui concernent la logique du jeu. Les combats se ressemblent tous et n'offrent pas tellement de variété. Même l'option à deux joueurs, qui généralement convient parfaitement à ce type de jeu, n'est pas satisfaisante. Le seul point vraiment intéressant de ce programme est l'idée de pouvoir créer son propre champion en répartissant en toute liberté ses différentes caractéristiques. Avec ce jeu, le K.O. au sens propre comme au figuré n'est pas loin!







## MISE EN FORME

Chaque boxeur débutant a besoin de précieux conseils s'il veut accéder à la gloire. Pour améliorer ses qualités physiques, il doit suivre un entraînement rigoureux. Avant de partir pour la "boucherie", vous sélectionnez trois domaines, sur un total de huit, dans lesquels vous allez travailler. Chacun d'eux améliorera vos capacités physiques. Pour avoir plus de stamina, il est conseillé de faire de la corde à sauter ou de la course à pied. Une alimentation basée en protéines est excellente pour garder de la vitalité et des réflexes toujours en éveil.



▲ Une petite claquette derrière les oreilles...



## COMMENTAIRE



**JULIAN**

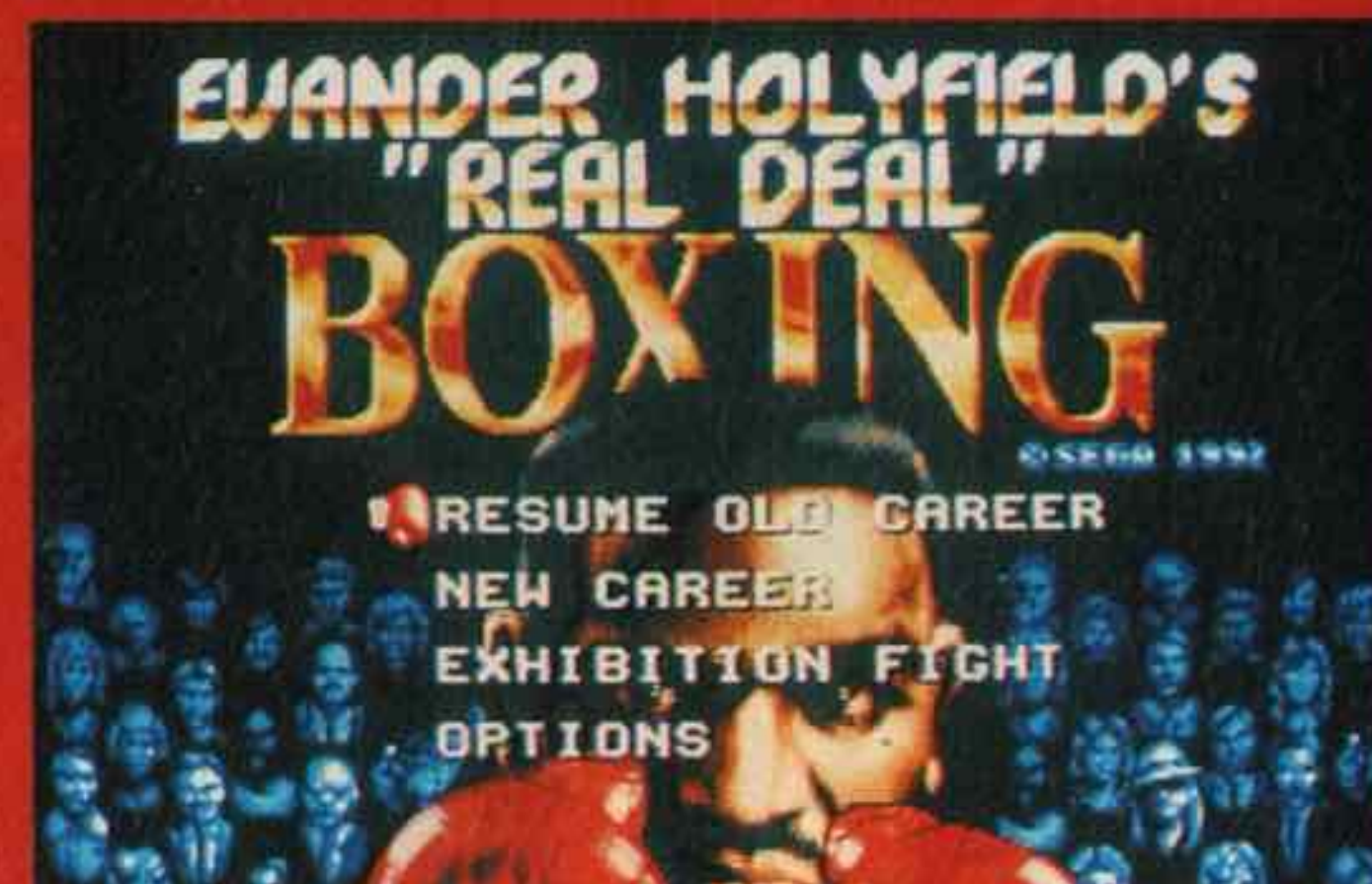
Si le jeu dans son ensemble avait été d'aussi bonne qualité que les graphismes, Boxing serait parmi les meilleurs. Malheureusement, il n'y a que les écrans qui soient vraiment impressionnants. L'animation des sportifs est limitée et on n'a pas l'impression d'assister à une rencontre de boxe. La manette de jeu ne réagit pas instantanément. Il vous faudra seulement un peu d'entraînement et vous trouverez le moyen radical de mettre tous vos adversaires au tapis, surtout qu'ils ne se différencient pas les uns des autres dans leur manière de combattre. Si j'ai un conseil à donner à tous les fans de boxe, c'est d'attendre de voir ce que vaudront les deux simulations de boxe à venir, George Foreman et Mohammed Ali, avant d'acheter celle-ci.



▲ Ray vient d'effacer le sourire angélique de Stavro.



▲ 5 secondes pour retrouver ses sens.



**EDITEUR : SEGA**

**PRIX : F**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : MOYENNE**

**NOMBRE DE VIES : —**

**OPTION CONTINUE : —**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

**CONTROLE : PAUVRE**



**PRESENTATION 90%**

Beaucoup d'options intéressantes, notamment la sauvegarde et le mode à deux.

**GRAPHISME 78%**

De superbes sprites et des décors de qualité supérieure. L'animation est pauvre.

**BANDE-SON 72%**

Les bruitages du type "Ooph... Uurgh!" sont réalistes, mais la musique supporte mal l'ambiance de ce sport.

**JOUABILITE 53%**

Les mouvements des boxeurs sont lents et imprécis. La progression de la difficulté n'est pas respectée.

**DUREE DE VIE 49%**

Bien qu'il y ait 29 adversaires à combattre, on n'éprouve aucun plaisir à jouer.

**INTERET 52%**

Quelques bonnes idées et des graphismes excellents n'empêchent pas Boxing d'être peu attractif et de n'offrir qu'une piètre image de ce sport.



# Pop'n Magic



Incarnant un (ou une) petit(e) magicien(ne), vous avez la rude tâche de débarrasser un monde de conte de fées de malfaisantes créatures qui l'ont soudainement envahi. Pour cela, niveau après niveau, vous allez devoir affronter de petits monstres perchés sur différentes plates-formes. Vous pouvez leur envoyer des sortes de bulles-projectiles, ou les projeter les uns sur les autres. Un ou plusieurs coups au but seront nécessaires pour éliminer vos adversaires, selon leur nature. Lorsqu'ils disparaissent de l'écran, ils laissent à leur place un bonus sous forme de fruits, de friandises ou d'armes plus puissantes... Quand vous aurez ainsi nettoyé quelques écrans, vous devrez affronter le boss du niveau qui vous donnera nettement plus de fil à retordre.

A deux, le principe reste le même mais il est possible de s'entraider pour arriver plus rapidement au niveau suivant.



Plus que deux petits monstres à liquider.



Ce lapin sur monocycle est votre premier boss de fin de niveau.

En bas, des bonus laissés par les sales bestioles.

Au travail! Encore un niveau à nettoyer.



## COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Pop'n Magic a choisi de reprendre l'idée des mythiques Bubble Bobble et autres Parasol Stars de Taito, c'est-à-dire proposer un système de jeu ultra-simple : il s'agit d'une série de casse-tête, avec des personnages mignons et des tonnes de bonus. Las! La recette n'était pas si simple puisque la tentative de Telenet est tout sauf une réussite. Le maniement des petits magiciens n'a pas l'efficacité simplicité de l'original et

on n'arrive décidément pas à accrocher à cette cartouche. De plus, la difficulté est très mal dosée entre des niveaux qu'on passe sans trop de problèmes et des boss de fin de niveau qui vous retiendront un petit moment. Certes, les personnages et les petits monstres sont attachants ; de même, les graphismes sont d'une sobre beauté. Mais c'est loin d'être suffisant pour sauver ce jeu.



## TELENET PRIX : E APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>84%</b>
Un dessin animé de bonne qualité.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>90%</b>
Sobres et réussis.	
<b>ANIMATION</b>	<b>53%</b>
Insuffisant...	
<b>BANDE-SON</b>	<b>78%</b>
Variée et plaisante.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>21%</b>
Médiocre.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>86%</b>
Longue, si vous ne craquez pas avant.	
<b>INTERET</b>	<b>27%</b>
Très limité. Jouez plutôt à l'original!	

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE





# KRUSTY SUPER FUN HOUSE

**L**es sales rats ! Ils ont envahi la drôle de maison de Krusty et s'apprêtent à la ronger pour tout réduire en morceaux. Il faut que les combattants anti-poils aient suffisamment de réflexes et tuent sans sommation, sinon la maison de Krusty deviendra... un vrai gruyère !

Heureusement pour Krusty, il y a de nombreux blocs, tuyaux et rideaux bien utiles ainsi que des super-tapettes qui, si elles sont placées correctement, devraient renvoyer ces maudits rongeurs à leur Créateur. Mais les rats ne sont pas les seuls à gâcher la vie de Krusty ! Serpents venimeux, cochons roses volants, aliens laser et oiseaux géants loufoques squattent à tous les étages, cherchant à gêner les pitreries de Krusty le-tueur-de-rats.

L'action est compliquée par la multitude de pièces et de passages secrets, dont certains doivent être localisés par Krusty afin de passer au niveau suivant. Comme on le voit ci-dessous, Krusty a de nombreuses acrobaties à faire avant d'être à nouveau tranquille dans sa drôle de maison.



## LES OUTILS DE KRUSTY

Il existe toute une palette d'objets pour aider Krusty à débarrasser les pièces de ses occupants. Les rats peuvent franchir les obstacles d'une hauteur d'un bloc. Les joueurs ont intérêt à garder leur sang-froid et à agir rapidement, les choses pouvant mal tourner très rapidement. Il faut savoir qui apparaît et où, question de pratique...

**BLOCS :** utiles aux rats qui peuvent les pousser, ils servent également à Krusty qui peut s'en servir pour atteindre quelque chose de trop haut pour lui en temps normal. Les blocs se posent sur l'arête des objets et permettent ainsi de créer des marches parfaitement sûres, même si elles défient les lois de la gravité.

**TONNEAUX :** ils ne peuvent être déplacés. En revanche, Krusty peut les pousser du pied. Ils sont utiles pour bloquer les tuyaux et empêcher les rats de se rendre où ils ne doivent pas aller.

**RESSORT :** le gros avantage du ressort est qu'il permet aux rats de sauter dans les airs. Bien placés, plusieurs ressorts peuvent envoyer les petits rongeurs en des endroits inaccessibles autrement.

**ANGLE DE TUYAUX :** les rats se déplacent fréquemment par les tuyaux. Un angle de tuyau est utile pour combler un trou dans un tube et créer ainsi une nouvelle bifurcation.







## DERATISATION

Il est judicieux de placer les objets à la bonne place, au bon moment. Quand les choses semblent aller mal, l'acharnement semble le dernier recours ! Réalisant le possible effet de lassitude, les programmeurs ont pris des mesures pour que, quand les rats trouvent leur chemin vers la trappe, leur destruction soit spectaculaire.

Rincez-vous l'œil en voyant les petits monstres recevoir un coup de grâce qui fait 20 000 volts, être écrasés d'un seul coup par un énorme gant de boxe ou, torture raffinée, être gonflés jusqu'à l'éclatement. Que Krusty fasse une seule erreur et tout est fichu ; il est possible de quitter la pièce et de recommencer, mais cela coûte une vie, alors réfléchissez avant d'agir !

## COMMENTAIRE



**JULIAN**

Je n'attendais pas tout à fait cela d'un jeu sur Krusty, mais je suis content de voir qu'Acclaim a opté pour une approche originale plutôt que de produire un jeu classique de plates-formes et d'échelles comme certains produits très connus. L'action est très prenante et le déroulement du jeu, savamment équilibré, vous entraîne en douceur vers des niveaux de plus en plus ardu. Les graphismes et les sons sont excellents mais

secondaires. Les jeux de puzzle ne sont pas toujours populaires, mais je vous conjure de donner sa chance à celui-ci. Il vous donnera des migraines et vous fera hurler de frustration, puis courir dans la pièce en criant de joie quand vous aurez trouvé la solution. Il vous procurera du plaisir pour des semaines — ce qui est plus que la durée de vie moyenne des grands jeux de plates-formes.



**ROB**

Je pense être une des dernières personnes sur Terre à ne jamais avoir vu un seul épisode des Simpsons... S'ils sont de la qualité de ce jeu, je ferai dorénavant un effort. Quand j'ai enfoncé la cartouche dans la machine pour la première fois, cela m'a fait penser à un jeu de plates-formes tout à fait classique, mais c'est faux, c'est également un jeu de puzzle, et pas des plus mauvais. Les graphismes et la jouabilité fourmillent de bonnes idées. Les sprites sont

bien dessinés et animés, et les contrôles répondent bien, ce qui donne un jeu remarquable. Comme vous progressez dans les niveaux, le nettoyage des pièces devient de plus en plus difficile. C'est cette progression dans la difficulté qui m'a emballé. Voir les rats se faire exterminer de moult façons différentes est très amusant ! Je suppose que vous qualifierez Krusty's Super Fun House de jeu de puzzle ; appelez-le comme vous voudrez, c'est de toute façon un sacré jeu !



▲ Dans ce niveau bien coloré, Mel Sideshow installe un ingénieux système pour piéger les rats.

# MEGADRIVE

# REVIEW



集  
牛  
寺  
牛



**EDITEUR : ACCLAIM**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : IMPORT**

**DIFFICULTE : MOYENNE**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : AUCUNE**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

**CONTROLE : BON**



**PRESENTATION 85%**

*Krusty et les affreux rats se présentent eux-mêmes dans l'introduction. Le système de mot de passe est très pratique.*

**GRAPHISME 88%**

*L'animation des personnages, spécialement celle de Krusty, rappelle un dessin animé.*

**BANDE-SON 87%**

*Les effets spéciaux collent aux actions et au thème. Les sons sont excellents.*

**JOUABILITE 90%**

*S'habituer au contrôle ne prend pas beaucoup de temps. Par ailleurs la jouabilité est très bonne.*

**DUREE DE VIE 90%**

*Alors que les premiers niveaux sont faciles, le jeu se complique très vite.*

**INTERET 90%**

*Un jeu particulièrement original qui combine les deux genres à la perfection. Un des meilleurs jeux MD du moment.*



**K**rusty le Clown passe ses journées à vivre dans un squat, porte une veste de cycliste en cuir, boit du cidre et oublie de se laver. Sachez qu'il est aussi présentateur de télé dans des émissions pour enfants.

Krusty possède également la principale attraction touristique de Springfield (à part sa plante nucléaire d'appartement), sa propre maison. Malheureusement, de nombreux visiteurs, une colonie de rats, ont choisi d'y élire domicile et Krusty veut les virer avant qu'ils ne détruisent son outil de travail. Il a demandé de l'aide à la famille Simpsons, à certains de ses infortunés employés, et place ceux-ci au contrôle de ses trappes anti-rats hyper sophistiquées. Vivre dans une drôle de maison ne facilite pas les choses, il y a plein de plates-formes, de tuyaux, de cochons volants et autres bestioles qui font tout pour sauver les rats des pièges diaboliques que leur concocte Krusty. Comme les rats ne peuvent franchir que des obstacles de leur taille (au maximum), Krusty doit placer les blocs de manière à les guider. Animaux stupides, les rats bougent docilement dans une direction jusqu'à ce qu'un bloc ou un gros objet les stoppe. Tuer tous les rats dans chaque pièce assurera à Krusty un avenir confortable; s'il échoue, notre sympathique héros finira probablement mal...

# KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



▲ *Votre tâche est très simple! Guidez les rats hors du labyrinthe en évitant les nombreux périls. Puis menez-les dans la machine qui scellera leur destin et le niveau est terminé!*

## TIPS WANTED

Les plus fûtés auront remarqué que nous donnons les codes de Krusty sur MD en rubrique Tips. Gasp! Ce ne sont pas les mêmes sur SNES... Nous comptons donc sur votre sagacité pour en trouver!



## LA MAISON DU DESTIN

La maison délirante de Krusty est incontestablement grande. Les principaux couloirs contiennent cinq portes dont quatre sont fermées. Chacune donne sur un hall différent. Ces halls peuvent avoir jusqu'à quatorze autres portes, chacune donnant accès vers un niveau particulier. Une fois tous les niveaux finis, la porte suivante est déverrouillée. Pour éviter la lassitude, un système de mot de passe a été prévu: il permet aux joueurs de passer les mondes qu'ils ont déjà traversés.





▲ Krusty obtient un code après avoir terminé un niveau.

### COMMENTAIRE



**RAD**

En regardant simplement l'écran, Krusty's Super Fun House ressemble aux autres jeux de plates-formes, mais en réalité il a beaucoup plus d'atouts. Les graphismes sont précis, colorés et bien animés et les thèmes sonores, assez fantaisistes, conviennent parfaitement. Cependant, le travail qui a été fait pour la présentation n'est rien en comparaison du jeu lui-même. Krusty agit comme une sorte de Lemming à l'envers, et doit se comporter comme un guide pour les rats. La progression de la difficulté est bien dosée, chaque niveau étant plus difficile que le précédent, allant du très facile au si-je-ne-finis-pas-ce-niveau-bientôt-je-vais-devenir-fou.

Etrangement, la frustration reste faible, certainement grâce au thème et à tous les détails de fond carrément hilarants. Tournant à peine plus vite que son excellent homologue sur Megadrive, ce programme Super NES doit prendre place parmi vos jeux, en lieu et place de bien des shoot'em up!

### VIVE LA DIFFERENCE

Il n'y a pour ainsi dire aucune différence entre les versions Megadrive et SNES de Krusty. La seule chose est que la version Megadrive tourne légèrement plus lentement que celle sur SNES.



### COMMENTAIRE



**JULIAN**

Comme la version Megadrive, Krusty est un super jeu de puzzle-plates-formes. Le jeu est horriblement accrocheur, les graphismes sont particulièrement nets, les sons et les effets spéciaux collent tout à fait à l'atmosphère. C'est tout à fait le type de jeu qui vous place hors du temps — vous vous asseyez devant et commencez à jouer puis réalisez soudainement que vous vous acharnez depuis des heures! Je ne peux ajouter grand-chose à ma critique du jeu sur Megadrive, excepté que c'est un jeu de puzzle qu'aucun possesseur de SNES qui se respecte ne peut éviter.



**EDITEUR : ACCLAIM**

**PRIX : E**

DISPONIBILITE : IMPORT

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : AUCUNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : EXCELLENT



**PRESENTATION 85%**

Options mots de passe bien présentées, nombreuses scènes animées et décors excellents.

**GRAPHISME 88%**

Sprites petits mais détaillés, grande palette de couleurs, superbes décors et scrolling nickel.

**BANDE-SON 87%**

Musiques entraînantes et bons bruitages bien que peu nombreux.

**JOUABILITE 90%**

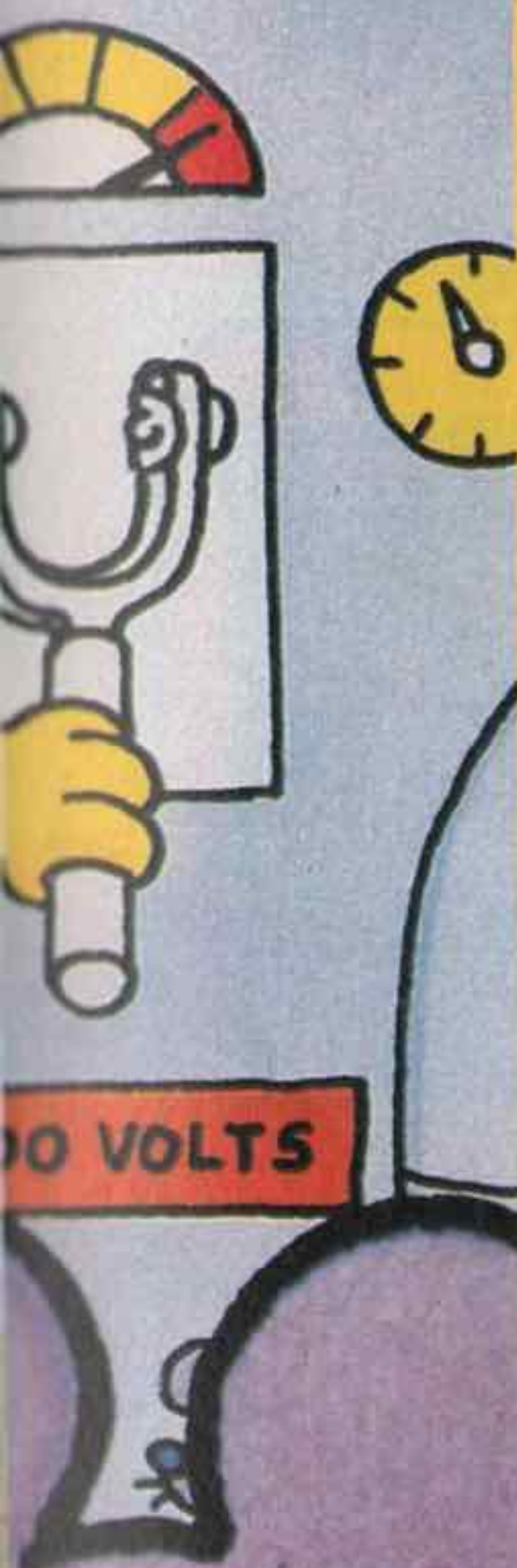
Le contrôle de déplacement permet d'entrer rapidement dans le jeu pour ne plus décrocher.

**DUREE DE VIE 90%**

Il y a cinq grands mondes pleins de niveaux, avec certains puzzles qui vous feront réfléchir des mois entiers.

**INTERET 90%**

Un titre original et inspiré qui est la preuve qu'on peut donner un nouveau souffle à un vieux genre de jeu.





Seul du genre sur Neo Geo avec Last Resort, Andro Dunos est un shoot'em up à scrolling horizontal. Le scénario est on ne peut plus classique : une armada comme toujours gigantesque d'aliens baveux menacent notre belle planète bleue. Etant LE meilleur pilote de la flotte terrienne (et le seul disponible), vous avez le suprême honneur de piloter le dernier prototype de vaisseau spatial, pour une mission suicide. Comme d'habitude, vous aurez droit aux phrases habituelles du genre : "vous êtes notre dernière chance!", "notre sort est entre vos mains!" etc. On a l'habitude!

La conception d'Andro Dunos est à l'image du scénario : elle ne sort pas des sentiers battus. Votre vaisseau augmente sa puissance de feu en récupérant des options (au nombre de trois). Vous pouvez ainsi gagner des lasers, des missiles téléguidés, des tirs latéraux, des drones auxiliaires. Chaque arme différente possède quatre niveaux de puissance. En gardant le bouton appuyé, vous pouvez déclencher un super tir, qui fait cependant baisser le niveau de puissance de vos armes d'un cran. Si les choses se compliquent, vous pouvez toujours faire appel à un ami pour vous épauler. De toute manière, vous disposez de trois crédits chacun pour venir jusqu'au boss final. Il existe quatre niveaux de difficulté.

Phase d'approche sur la Lune. Les graphismes austères sont loin d'égaler ceux de Last Resort.



Pour rester à la hauteur, il faut beaucoup d'adresse et... de nombreuses options!

Il est possible de positionner les drones en mode défense ou attaque, selon la situation.

## COMMENTAIRE



MARC

Alors là je dis non! Soit les programmeurs de Visco Games ne connaissent pas les capacités de la Neo Geo, soit ils sont fainéants. Andro Dunos est un shoot'em up archi-ultra-classique qui m'a largement déçu. C'est simple, il aurait sa place sur une NEC Coregraphx, mais pas sur une Neo Geo. Vu le prix des cartouches sur cette machine, je vous déconseille d'acquérir Andro Dunos. Mis à part les super tirs, les options ne sont pas spectaculaires, il n'y a pas assez de gros monstres et les décors ne sont pas originaux. La Neo Geo est une machine presque capable de rivaliser avec les jeux d'arcade, mais Andro Dunos n'est qu'un simple jeu de tir sans envergure.

# ANDRO DUNOS



Pour anéantir le boss du premier niveau, quelques super tirs suffisent.



Ces rayons tracteurs dévient votre trajectoire. Attention à ne pas vous crasher contre les parois.



## VISCO GAMES PRIX : F APPRECIATION

**PRESENTATION** 50%

Mis à part une courte BD dans le manuel, rien de terrible.

**GRAPHISME** 40%

On se croirait sur une Coregraphx...

**ANIMATION** 50%

Des effets très classiques et quelques ralentissements.

**BANDE-SON** 55%

Une bande-son très (trop!) traditionnelle pour un shoot'.

**JOUABILITE** 60%

Le vaisseau est maniable, peu d'options.

**DUREE DE VIE** 40%

La réalisation et le scénario sont trop classiques.

**INTERET** 45%

Ce jeu ne vaut pas son prix.

1

JOUEURS

CARTOUCHE



# VIDEO

# INVASION

LE N° 1

DE L'ÉCHANGE SUR  
TOUS LES JEUX  
NINTENDO®

☎ 48.07.16.99



**SUPER NINTENDO**

STREET FIGHTER II 649 F  
TORTUES NINJA IV 590 F  
RANMA 1/2 490 F  
RUSHING BEAT 390 F  
S.T.G STRIKE GUNNER 390 F

ET D'AUTRES NOUVEAUTÉS  
À DES PRIX FOUS

VITE!  
ADHÉREZ  
À NOTRE CLUB  
D'ÉCHANGES!

LE  
PLUS  
GRAND  
CHOIX  
DE JEUX  
D'IMPORT.  
LES  
MEILLEURS PRIX

LA RENTRÉE  
FOLLE!!



LE JEU DE L'ANNÉE

+ L'Adaptateur  
Universel  
(avec sauve-  
garde mémoi-  
re)  
790 Frs

LA MANETTE ASCII PAD SUR VOTRE CONSOLE  
SUPER NINTENDO  
FRANÇAISE POUR  
290F.



Contactez nous ça vaut le coup!!! ☎ 48.07.16.99.

## VIDEO INVASION

Titres Machines PRIX

- 1- .....
- 2- .....
- 3- .....
- 4- .....
- 5- .....
- 6- .....

Participation aux frais de port et d'emballage  
30 frs Accessoires - 20 frs Jeux

C+ 12

TOTAL .....

### BON DE COMMANDE

19 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS

Ⓜ OBERKAMPF  
48.07.16.99

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

Ville..... Code Postal.....

Téléphone.....

Règlement : Chèque bancaire CCP Mandat Lettre

Signature (signature des parents  
pour les mineurs)



Après un passage sur PC Engine, Cadash s'installe sur la 16 bits de Sega. L'originalité de cette cartouche réside dans le fait que l'on peut jouer à deux simultanément. Vous dirigez soit un guerrier soit un mage. Si la quête que vous poursuivez, retrouver la fille du roi enlevée par un sorcier, ne change pas, en revanche vos actions seront différentes selon le personnage que vous incarnez. L'épée ou le bâton magique ? De toute manière, les monstres à combattre sont les mêmes et leur force augmente à travers les cinq stages. Avant chaque niveau, vous faites des rencontres utiles grâce auxquelles vous obtenez de précieuses informations. Vous achetez de nouvelles armes, des plantes magiques, etc., c'est la partie "jeu de rôle" de la cartouche. Un repos dans une auberge vous redonne des points de santé. La deuxième partie des niveaux se déroule sous terre et vous met aux prises avec toutes sortes d'ennemis. En les tuant, vous récoltez de l'argent mais surtout des points d'expérience. Un monstre de fin de niveau conclut les scènes de combat. Chaque ennemi a ses forces et faiblesses. A vous de les découvrir. Le squelette du premier niveau, par exemple, est plus facile à abattre si vous l'attaquez par derrière. Des éléments du décor, indestructibles, vous obligent à faire preuve d'une synchronisation dans les sauts. L'option vie continue rend l'aventure plus agréable...

## TIP !

AVANT DE VOUS LANCER DANS L'AVENTURE, VOUS FÉRIEZ MIEUX D'AUGMENTER VOTRE NIVEAU D'EXPÉRIENCE. PLUS VOUS ABATTEZ DE MONSTRES, PLUS VOUS GAGNEZ DE POINTS DE FORCE. DÈS LES PREMIERS ENNEMIS, ILS ARRIVENT PAR VAGUE. RESTEZ AU MÊME ENDROIT ET TUEZ-LES TOUS.



## COMMENTAIRE



AXEL

Cadash est un jeu qui se compose d'aventure et de combats. C'est surtout ce dernier genre qui prédomine. Malheureusement, les nombreuses scènes d'action se limitent à de simples coups d'épée ou à l'envoi de sorts magiques. La partie aventure est elle aussi restreinte. Les rencontres avec les villageois donnent lieu à des monologues et le choix de sa route est dicté par les conseils des habitants. Cela rend la partie assez

linéaire. Pour une première approche de ce type de jeu, Cadash est satisfaisant, sans plus.



A la manière de Castle-  
vania, le héros de  
Cadash grimpe aux  
lianes. Ce n'est pas  
toujours la meilleure  
planque car les  
monstres aussi s'en  
servent pour vous  
poursuivre.



La salle de l'armurier.  
Avec l'argent amassé  
lors des combats,  
vous allez pouvoir  
changer d'équi-  
pement: épée, armure,  
bouclier...



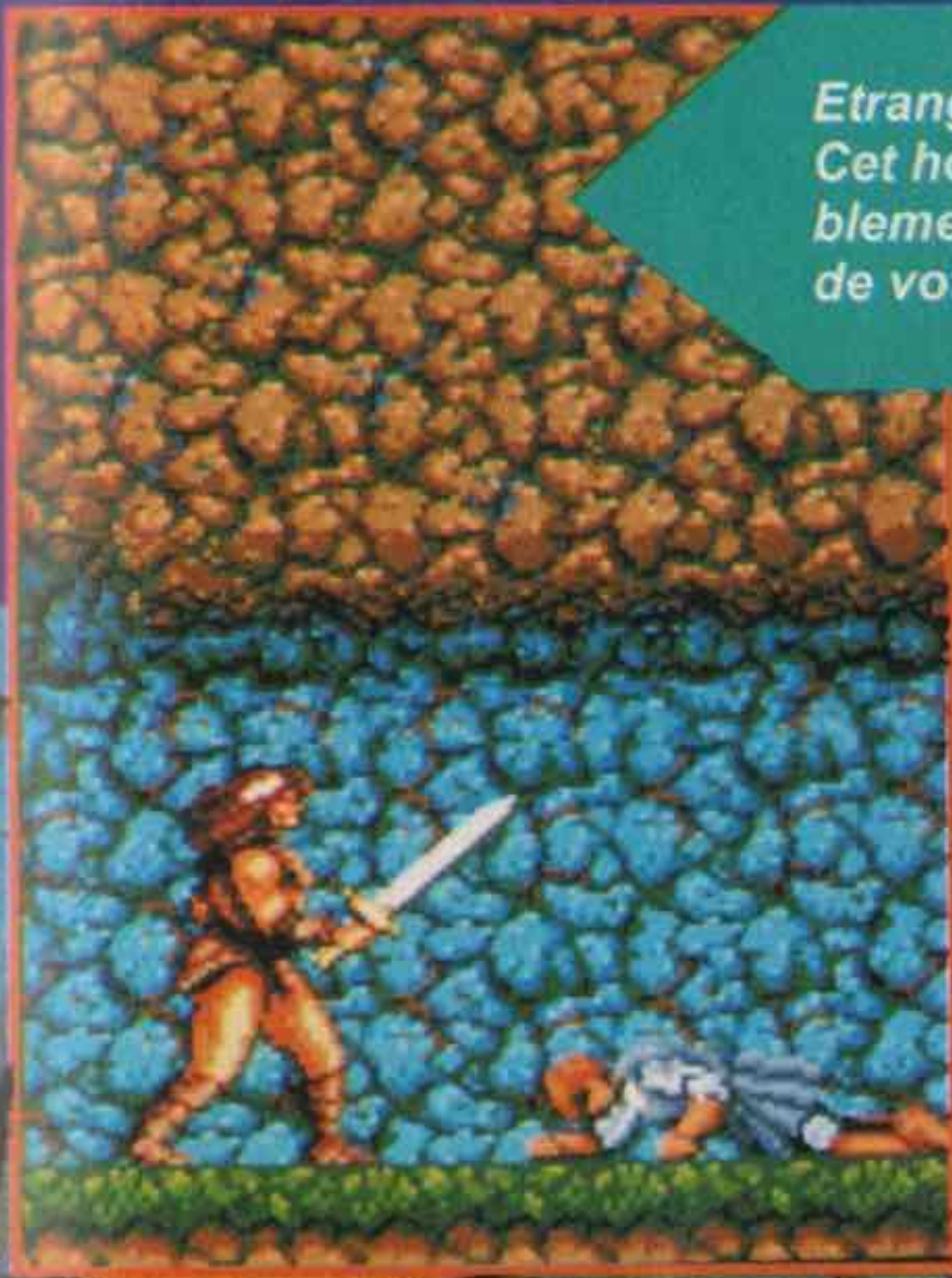
Les nains  
besogneux ne  
sont pas à  
occire. Ils  
vous aident à  
trouver la  
voie... celle qui  
mène au  
monstre de fin  
de 2<sup>e</sup> niveau.



Les yeux sont  
incroyables! Il  
faut sauter de  
liane en liane  
pour leur  
échapper.







Etrange rencontre!  
Cet homme n'a visiblement plus besoin de votre aide.



Le pudding accroché au plafond est d'une férocité bestiale. Il faut être dans une forme olympienne pour le réduire en bouillie.



Incarner le mage est un bon choix pour les joueurs bien entraînés. Ses premiers combats sont assez difficiles à remporter mais par la suite, grâce à l'expérience accumulée, il pourra utiliser des sorts magiques.  
Fireball: boule de feu tirée horizontalement, c'est le premier sort.  
Storm of daggers: arme qui vous protège des attaques ennemies.  
Wall of the flame: mur de flammes, redoutable contre les monstres.  
Ice torpedo: contre les adversaires volants.  
Lightning bolt: éclairs de feu qui "grillent" tout ce qui n'est pas du côté du Bien.

Sautez par-dessus le squelette pour lui planter votre épée entre les côtes.



## COMMENTAIRE



MARC

Qu'on ne s'y trompe pas, Cadash tient plus de l'action que du jeu de rôle. Il en existe une version arcade; l'adaptation sur Mega-drive lui est fidèle, toutes proportions respectées (moins de couleurs, moins rapide...). La version arcade n'était pas terrible, c'est pareil sur console. Bien que l'on puisse choisir entre un guerrier et un magicien, l'action est répétitive et surtout le rythme du jeu est loin d'être trépidant. Si vous aimez les jeux d'action, achetez plutôt Alysia Dragoon..

MEGADRIVE

## REVIEW



牛寺集



EDITEUR : TAITO

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 2

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0

CONTROLE : BON



PRESENTATION 75%

La possibilité de jouer à deux en même temps est une excellente chose.

GRAPHISME 56%

Les décors sous terre se ressemblent étrangement. On pouvait s'attendre à des graphismes de meilleure qualité sur MD.

ANIMATION 61%

Les sauts du héros sont corrects mais les scènes de combats trop simplifiées.

BANDE-SON 78%

La musique est variée et colle à l'aventure. Les bruitages sont assez réalistes.

JOUABILITE 79%

Les commandes sont précises et simples à utiliser. Le personnage répond parfaitement à vos ordres.

DUREE DE VIE 81%

Le jeu n'est pas le même que vous soyez mage ou guerrier. La partie à deux joueurs offre un intérêt supplémentaire.

INTERET 75%

Un jeu d'aventure/action toujours d'actualité. L'évolution progressive de la difficulté convient à tous les joueurs.





## REVIEW



## PHALANX

Hey, p'titi ! T'aurais pas envie de payer un verre à un vétéran de la guerre des méduses psychopathes d'Aldebarande ! La guerre contre les aliens d'Alpha 8 en 2219, t'as dû en entendre parler dans tes vidéo-disques d'histoire ? Ouais ! Ben, la destruction de la Warp Zone d'Alpha 8, par laquelle les aliens s'infiltraient, c'était moi, Aiki Samada en personne ! Repais-moi un verre et je vais te raconter ça ! A l'époque, il y avait de plus en plus d'infiltrations de ces satanés extra-terrestres. Un beau jour, ils sont carrément passés à l'attaque générale ! J'étais à bord du porte-aéronefs Midas. On a juste eu le temps de me larguer avant que les premières vagues d'assaut n'ouvrent le feu sur les mégalofoles de la Terre. Je pilotais un nouvel A-144 Phalanx, le premier intercepteur sub-orbital ! Les galonnés avaient mis au point un système de ravitaillement assez efficace : en plein cœur du combat, un stealth jet venait larguer une arme plus puissante ou des munitions. Ça tombait plutôt bien vu que ça pétait de tous les côtés et que des myriades d'engins adverses se bousculaient en permanence à l'écran. J'en ai fait des voyages, aussi bien dans l'espace que dans des arsenaux souterrains ou en milieu aquatique ! Allez, offre-moi encore un verre et je te raconte mes combats contre les hérissos bleus mutants et baveux de la planète Sai-gacéplufor-ketoi !

Ces deux vaisseaux sous-marins demanderont quelques coups au but avant de vous laisser la place libre.



Au-dessus de la mégalofole, le combat fait rage.



Autour de vous, tournent des modules dont les tirs vous seront bien précieux.

Arrivée en vue du vaisseau amiral de l'adversaire.



Coup au but !



## UNE ADAPTATION QUI CHANGE DES SIMPLES TRANSCODAGES !

Avec la montée en puissance des consoles, on commence à voir une multiplication des adaptations de jeux pour micro-ordinateurs adaptés sur consoles. Phalanx est le premier, puis devrait arriver Genocide sur le SCD de la PC Engine. Ces deux jeux viennent du X 68000, une machine qui n'est commercialisée qu'au Japon par Sharp, et qui allie la puissance de calcul d'un micro avec les capacités graphiques et sonores des consoles ! Le passage des micros aux consoles a été plutôt réussi. La qualité exceptionnelle des décors a été un peu perdue, mais le résultat est tout de même d'excellente facture. Cela se comprend aisément quand on sait que les programmeurs chargés des adaptations ont réécrit les programmes plutôt que faire un simple transcodage de l'ordinateur à la console, plus facile à réaliser mais de piètre qualité. On aimerait que toutes les compagnies occidentales, notamment anglaises et américaines, aient les mêmes préoccupations !

## COMMENTAIRE



KANEDA KAN

La qualité de la réalisation de Phalanx est assez exceptionnelle ! L'introduction, tout d'abord, frappe par sa réalisation et sa longueur : pour un jeu sur cartouche, c'est une des plus longues, sinon la plus longue. L'apparence générale des vaisseaux est superbe. Le design des appareils aliens et de leurs installations est basé sur un style graphique novateur, très différent de ce que l'on voit habituellement sur consoles. Le seul reproche que je ferais concerne la gestion des sprites. C'est moins le clignotement ou le ralentissement de certains sprites qui m'a gêné que les collisions de ceux-ci, qui ne sont pas toujours prises en compte. Il est vrai que ces petits problèmes ne surviennent qu'à de rares endroits du jeu.



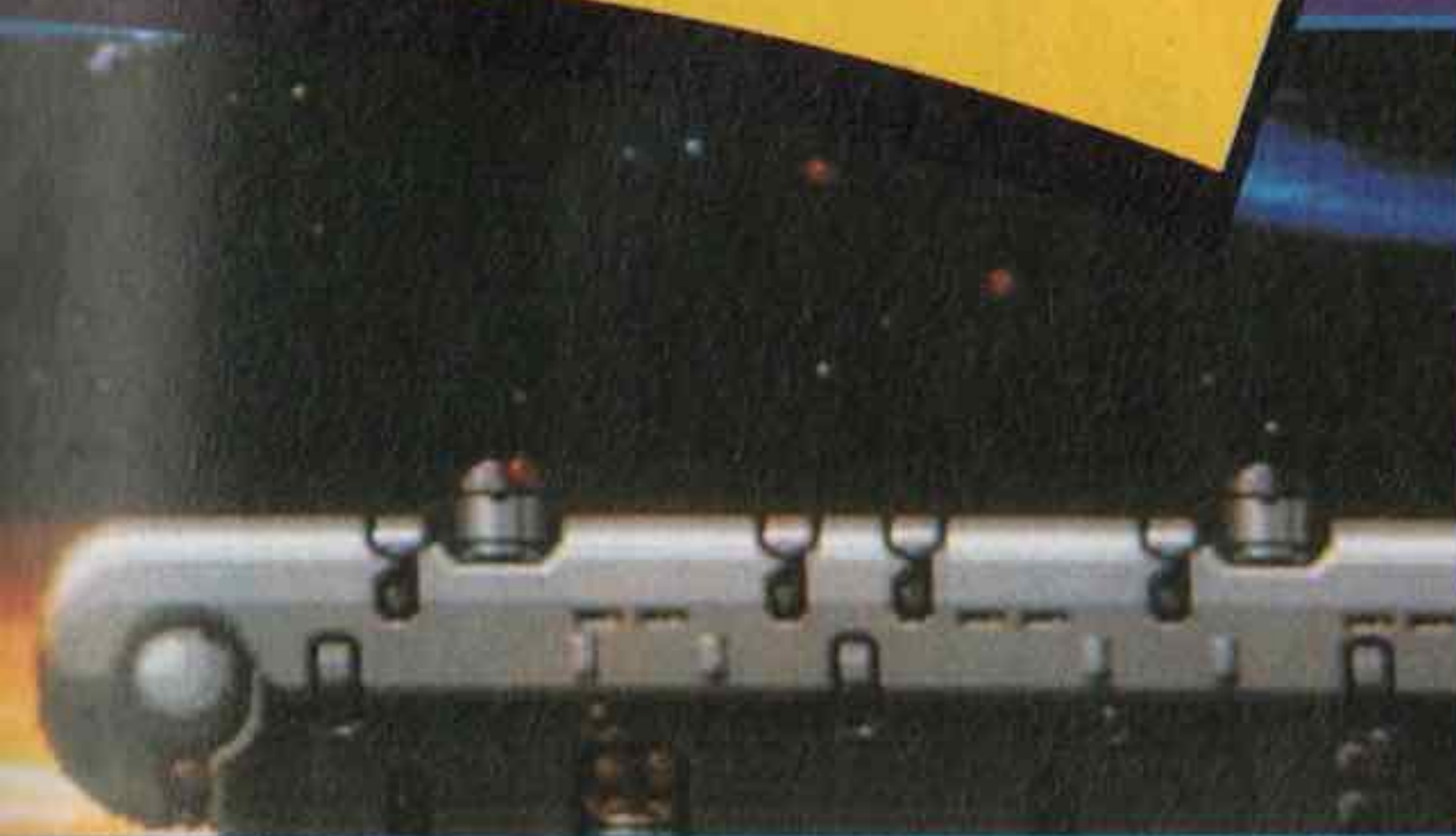
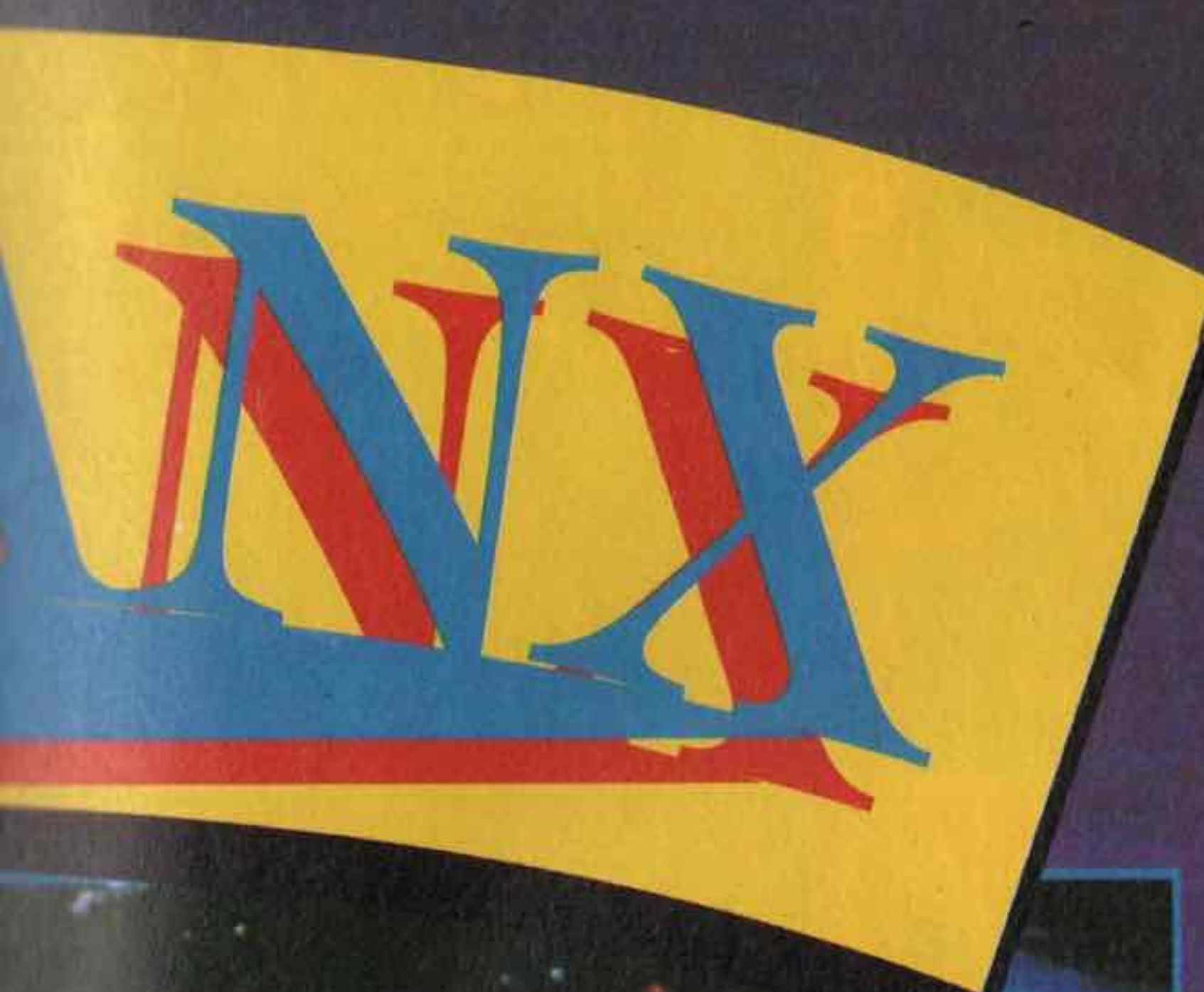
Le boss du premier niveau.

Coincé en plein milieu d'un champ de météorites...





# REVIEW



quel que soit le jeu, Phalanx propose des décors somptueux.



Entre les mines dérivantes et les robots, le passage ne va pas être facile.



## VOTRE ARSENAL

*Vous pourrez ramasser, au cours de vos pérégrinations, une série d'armes qui viendront compléter votre arsenal.*



*Il vous équipe de tirs qui se dirigeront automatiquement vers vos adversaires.*



*Il vous permet de transformer votre appareil en une furieuse boule d'énergie tournoyante.*



*Il équipe votre Phalanx d'un laser.*



*Il augmente la puissance de votre arme.*



*Missiles à têtes chercheuses.*



*Méga-missile.*



*Salve de deux missiles.*

## COMMENTAIRE



**BANANA SAN**

A première vue, Phalanx est un shoot-them-up de base. On y retrouve tous les ingrédients habituels : bonus, gros engins de fin de niveau, myriades d'adversaires plus agressifs les uns que les autres... Après quelques parties, on commence à lui trouver certains avantages originaux comme l'action incessante, la longueur et la beauté (malgré quelques exceptions) des niveaux... La gestion de l'armement de votre vaisseau y est aussi pour quelque chose : vous collectez une série d'armes larguées par un avion furtif ou récupérées sur les épaves de vos adversaires puis, au cours du combat, vous pouvez passer de l'une à l'autre. Un bon shoot-them-up, particulièrement original par l'atmosphère qu'il dégage.



**EDITEUR : KEMCO**

**PRIX : F**

**DISPONIBILITE : OUI**

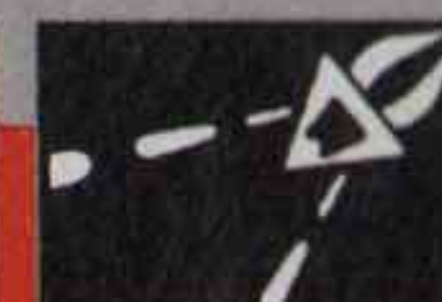
**DIFFICULTE : MOYENDIFFICILE**

**NOMBRE DE VIES : 4**

**OPTION CONTINUE : 4**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4**

**CONTROLE : PARFAIT**



**PRESENTATION 92%**

*Superbe!*

**GRAPHISME 93%**

*Le style est très novateur! Identique à celui qu'on retrouve sur des micro-ordinateurs japonais tels les X 68000 ou autres PC 98.*

**ANIMATION 86%**

*La multitude de sprites animés à certains moments est impressionnante.*

**BANDE-SON 76%**

*Des airs entraînants et rythmés mais pas inoubliables!*

**JOUABILITE 78%**

*Des commandes simples et assez de bonus pour vous tenir éveillé jusqu'à la fin.*

**DUREE DE VIE 74%**

*Les huit niveaux vous tiendront en échec un petit moment.*

**INTERET 91%**

*OK, ce n'est qu'un shoot-them-up! Mais la réalisation excellente et l'atmosphère très particulière qui s'en dégage en font un Méga Hit.*





## REVIEW

Une dangereuse bande internationale de terroristes vient

d'entrer en guerre ouverte contre le gouvernement. Vous êtes chargé, en tant que pilote d'un hélicoptère ultra-sophistiqué, de stopper leur offensive puis de les traquer jusque dans leurs repaires. Rude programme, me direz-vous, mais l'équipement optimal de votre engin devrait rendre votre mission un peu plus facile à remplir. Votre appareil est équipé d'un système d'aide à la navigation. Ainsi, juste avant que vous ne vous crashiez sur la façade d'un immeuble, une flèche dirigée vers le haut clignote de façon impérieuse sur le tableau de bord.

Ce genre d'incident risque de vous arriver souvent car vous devez, avec quasiment les mêmes commandes, piloter et ouvrir le feu sur l'ennemi. Thunder Storm FX n'est pas une simulation de pilotage, la conduite de l'appareil étant réduite à sa plus simple expression. Il s'agit avant tout d'un jeu d'action dans lequel votre attention sera le plus souvent mobilisée par les canons et les roquettes multitudes.

La grande innovation de ce jeu pour Mega CD est de mêler, pendant toute la partie, des séquences vidéo filmées et des sprites en bit-map. Les images des décors ont été digitalisées, et par-dessus s'affichent les sprites de vos adversaires.



Alerte, voici le gros sous-marin des terroristes!



Après avoir éliminé cet hélico adverse, il vous faudra passer sous le pont de rochers.



Echangez vos canons contre une roquette, c'est peut-être plus sage.

Si vous n'arrivez pas à stabiliser un peu mieux ce viseur, les obus de vos canons n'arriveront jamais à réduire au silence ce tank.



## COMMENTAIRE



DOUGLAS

Après nous avoir pondu dernièrement El Viento, Wolf-team se met au Mega CD, non sans mal d'ailleurs... Le jeu d'arcade original, proposant un Laserdisc rempli de

séquences vidéo était beau, mais malheureusement le transfert sur Megadrive en 16 couleurs (même si les images sont retouchées) ne donne pas un très bon résultat. Pourtant le jeu est amusant bien qu'un peu répétitif. Notons aussi qu'il devient très dur à haut niveau; en fait tout réside dans la nécessité de mémoriser toutes les attaques ennemies. En conclusion, Thunder Storm laisse une impression mitigée et fait rêver aux jeux de demain.



Ces avions ne font rien que de vous-z-embêter. Mais quelques missiles à tête chercheuse calmeront rapidement leurs ardeurs.

Vous venez de toucher un char ennemi. Vu l'explosion, il devait juste avoir fini de faire son plein d'essence à la station-service du coin ou bien le pilote avait un Zippo dans la poche!





## SEQUENCE PASSION

Objectif à 12 heures : la statue de la Liberté.



Mais les hélicos attaquent et, pris dans le combat, vous ne faites plus très attention à la statue, qui grossit de plus en plus...



...heureusement, le système de guidage vous avertit qu'il faut vous élever d'urgence sous peine de vous prendre une grosse bouffée de Liberté en pleine tronche...



Combats furieux contre un destroyer.

## COMMENTAIRE



**BANANA SAN**

Thunder Storm FX possède un gros privilège : celui d'être le premier à nous montrer à quoi ressembleront les jeux futurs sur Mega CD : il utilise des séquences vidéo filmées et digitalisées pendant tout le jeu, une technique qui n'est actuellement possible que sur Mega CD. Jusqu'ici, des sociétés concurrentes comme Game Arts n'ont réussi qu'à placer des intros digitalisées. Techniquement, c'est une réussite, et le jeu y gagne un relief inédit jusque-là.

Mais qui dit performance technique ne dit pas forcément jouabilité meilleure. Et c'est là où le bât blesse ! Le premier problème vient de la palette de couleurs trop limitée du Mega CD, son talon d'Achille. Résultat : les séquences vidéo ne sont pas aussi réalistes qu'elles auraient pu l'être, et on n'accroche pas autant qu'on aurait dû. Le deuxième problème est que le jeu se résume à un enchaînement de séquences vidéo durant lesquelles vous devez diriger votre hélicoptère selon un chemin immuable, tout en "allumant" les véhicules des terroristes. Cela se passe un peu comme dans le jeu d'arcade de Namco, Starblade : votre déplacement est déjà prévu par le jeu, vous ne pouvez qu'aller dans la bonne direction et descendre ce qui apparaît à l'écran.

En bref, d'une part, Thunder Storm FX constitue une innovation de taille et donne une idée des jeux multimédias que nous promettent éditeurs et constructeurs (Sega ne s'y est pas trompé et devrait le proposer dans le package de lancement du MCD aux USA, et peut-être aussi, par la suite, en Europe). D'autre part, pour le moment, la jouabilité n'est pas totalement au rendez-vous !

## REVIEW



### THUNDER STORMFX

GAME START

CONFIG MODE

CONTINUE 1

**EDITEUR : TELENET**

**PRIX : F**

DISPONIBILITE : 28 SEPTEMBRE AU JAPON

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 7

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : SIMPLE

1

JOUEURS

CARTOUCHE

**PRESENTATION 91%**

Des images digitalisées... On dirait le début d'un James Bond !

**GRAPHISME 35%**

Une palette de couleurs tellement limitée qu'elle gâche tout.

**ANIMATION 92%**

Un concept technique révolutionnaire (utiliser des images vidéo) et des animations saccadées pas trop lentes.

**BANDE-SON 69%**

Digits à tire-larigot, avec une prédominance pour les explosions des roquettes et le martèlement des tubes de 12 mm.

**JOUABILITE 42%**

Le concept vous réduit à un état passif.

**DUREE DE VIE 47%**

L'action est toujours la même mais on enchaîne les niveaux pour le plaisir de voir les nouvelles séquences vidéo.

**INTERET 66%**

Un nouveau concept d'animation à explorer mais une jouabilité qui n'est pas toujours au rendez-vous. A voir, ne serait-ce que chez un revendeur !

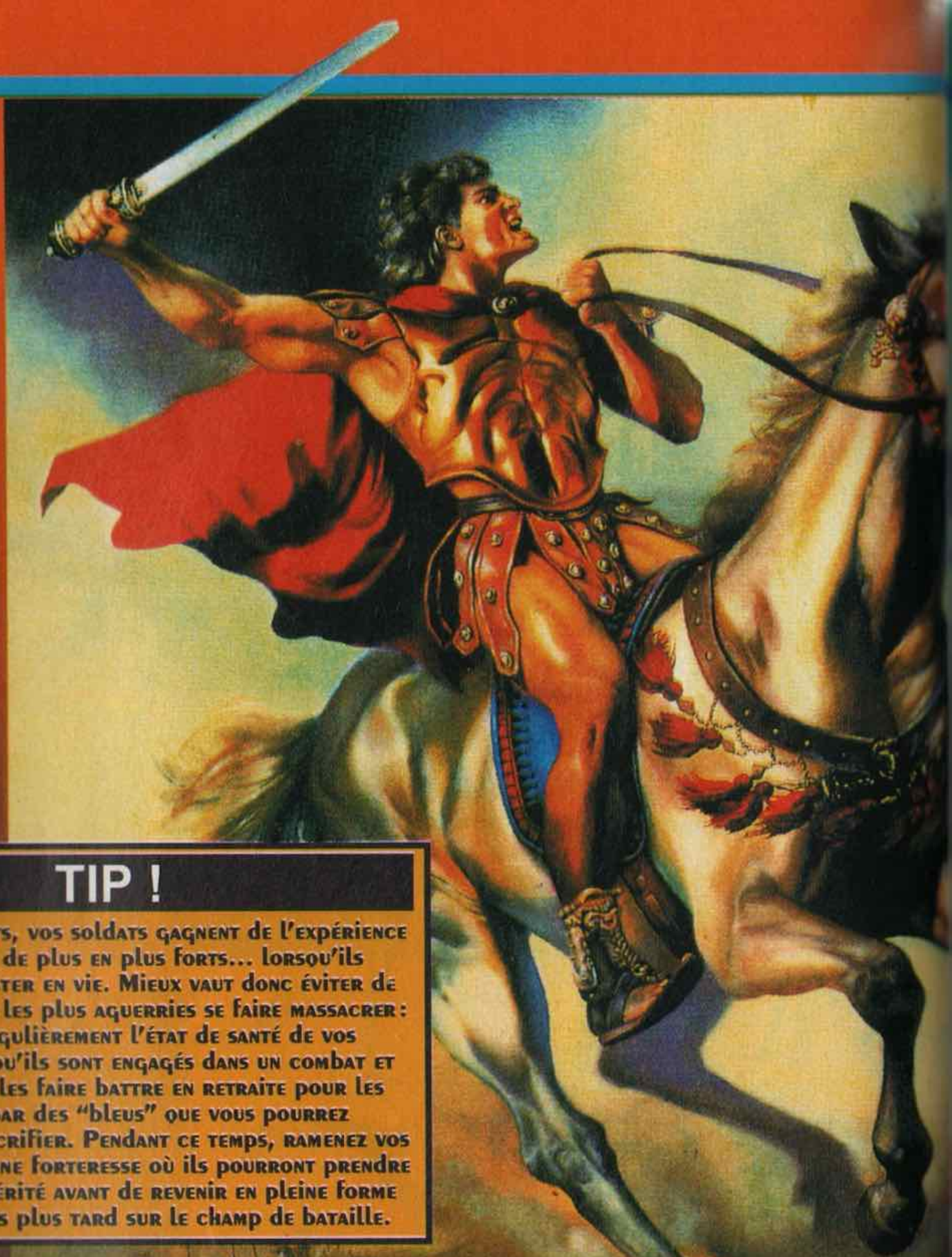




# REVIEW

Veni, vidi, vici! qu'ils disaient... "Veni" et "vidi", d'accord, mais pas tout à fait

"vici". En effet, le grand Jules César a réussi à imposer sa domination à la presque-totalité du monde civilisé, mais la révolte gronde en Asie mineure... Le beau Jules va donc devoir partir avec ses troupes pour mater ces barbares têtus qui refusent de se laisser envahir. C'est vous qui allez enfiler la toge et les lauriers de César dans ce wargame simplifié qui vous opposera à un adversaire contrôlé par l'ordinateur ou par un ami (de préférence poilu) qui assumera le rôle du barbare. Si vous jouez seul, vous pouvez effectuer une véritable campagne en reconquérant successivement quinze régions : en mode deux joueurs, vous choisissez le champ de bataille parmi la quarantaine de cartes qu'offre le jeu. Vous donnez des ordres à vos troupes en leur désignant un objectif sur le terrain : une unité ennemie à affronter, un bâtiment à détruire, une unité amie à rejoindre ou un endroit où se rendre. Vous pouvez également leur ordonner de construire des forteresses qui permettront de recruter des troupes dans les villages alentour, des colisées dans lesquels vos soldats s'entraîneront, ou des ports dont les bateaux vous serviront pour attaquer votre adversaire par la mer. Un nombre impressionnant de menus entièrement paramétrables (emplacement, taille) permet de donner des ordres et d'obtenir une foule d'informations sans pour autant rendre le jeu trop confus. Alea Jacta Est.



Cette vue du champ de bataille débarrassé de tous les menus vous permet d'apprécier la situation.

Ces menus vous renseignent sur l'état de vos troupes et de vos bâtiments. Placez-les de la façon la plus ergonomique possible pour pouvoir y accéder rapidement.



**TIP !**  
Au fil des combats, vos soldats gagnent de l'expérience et deviennent de plus en plus forts... lorsqu'ils réussissent à rester en vie. Mieux vaut donc éviter de laisser vos unités les plus aguerries se faire massacrer : surveillez régulièrement l'état de santé de vos "vétérans" lorsqu'ils sont engagés dans un combat et n'hésitez pas à les faire battre en retraite pour les remplacer par des "bleus" que vous pourrez éventuellement sacrifier. Pendant ce temps, ramenez vos "vétérans" dans une forteresse où ils pourront prendre un repos bien mérité avant de revenir en pleine forme quelques minutes plus tard sur le champ de bataille.

# WARRI

## COMMENTAIRE



ROCKET

Malgré la variété des terrains (routes, villages, plaines, mer, montagne...), le nombre d'actions étant un peu limité, les stratégies restent pratiquement toujours les mêmes et la victoire n'est souvent qu'une question de temps. Le système de jeu est remarquablement bien conçu, même si on peut parfois reprocher une certaine lenteur (pour peu qu'ils soient éloignés, vos soldats n'accompliront vos ordres que dix minutes plus tard). Passé le plaisir des parties en solitaire, il vous restera le mode deux joueurs. L'écran, séparé en deux, semble peut-être un peu petit, mais le fait de jouer à deux simultanément et non chacun son tour, comme dans beaucoup de wargames, compense largement ce léger inconvénient et rend le jeu bien plus passionnant.



Cet étrange bâtiment, appelé colisée, vous permettra de faire de vos jeunes recrues de véritables guerriers.

# OF ROME





## REVIEW



EDITEUR : MICRONET

PRIX : D

DISPONIBILITE : SEPTEMBRE

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : —

SAUVEGARDE : 2

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5

CONTROLE : CORRECT

1-2

JOUEURS



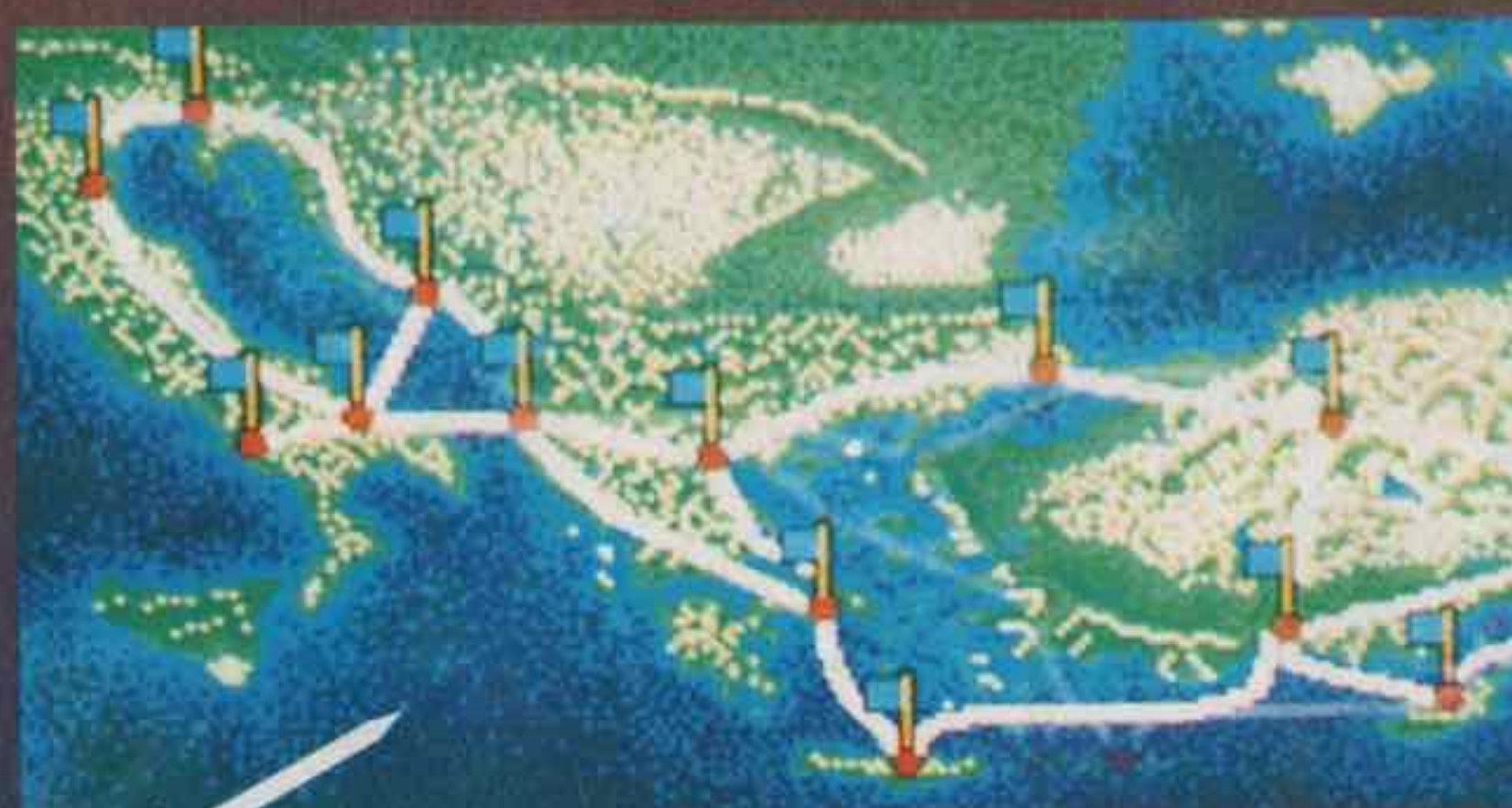
CARTOUCHE

## COMMENTAIRE



HOMER

Warrior of Rome II est un petit wargame simplifié qui n'est pas sans rappeler Populous. Faisant appel au sens de la stratégie des joueurs, il vise surtout les wargamers débutants. En effet, bien que le nombre d'options puisse paraître vaste, la difficulté est loin d'être extrême. Le rôle du joueur se borne à former des troupes, à les envoyer combattre et à construire divers édifices. Après quelques parties endiablées, l'on en vient rapidement à utiliser toujours la même tactique. La gestion joypad est loin d'être exceptionnelle lorsqu'il faut agir sur les menus. En revanche, la possibilité de jouer à deux est bienvenue car la stratégie du programme est toujours la même.



Le mode campagne vous propose une succession de missions à l'issue desquelles vous redeviendrez peut-être le maître de l'Asie mineure.

Dans le mode 2 joueurs, l'écran est divisé en deux parties.



Les principaux événements sont illustrés par de superbes images.

Il y a un nombre incroyable de menus d'informations et si vous les affichez tous, vous ne verrez plus grand-chose du champ de bataille!



Construisez une forteresse et les villageois viendront s'installer autour. C'est parmi eux que vous pourrez recruter les vaillants soldats que vous enverrez combattre en Asie mineure... Engagez-vous qu'ils disaient!

OR

II



Faites construire un port par vos hommes et vous disposerez de bateaux qui vous permettront d'acheminer vos troupes par la mer.



PRESENTATION 55%

Le manuel expose bien les commandes, mais pas assez le déroulement du jeu.

GRAPHISME 65%

Les soldats ont un peu trop l'air de Playmobils, pour un wargame... Les décors, en fausse 3D, sont un peu plus réussis.

ANIMATION 50%

Le scrolling du terrain est lent et saccadé.

BANDE-SON 95%

Excellente musique de style peplum, quelques bruitages de combat très convaincants.

JOUABILITE 70%

Les programmeurs comblent le manque de souris à l'aide d'une succession de menus paramétrables.

DUREE DE VIE 60%

Les parties se ressemblent... Seules les bagarres contre un adversaire humain restent excitantes.

INTERET 67%

Un bon jeu de stratégie, bien réalisé, un peu trop répétitif en mode un joueur, mais agréable à plusieurs.





# REVIEW

Il y a bien longtemps déjà, Wonderboy pointait le bout de son nez dans nos salles d'arcade et donnait naissance à une série de jeux d'arcade-aventure (WB IV et V) et de plates-formes (WB I et II) sur presque toutes les consoles du marché. Il revient aujourd'hui, avec le label Hudson, sous le nom de New Adventure Island (WB IV était auparavant sorti sur NEC sous l'appellation Adventure Island, copyright Sega oblige!), ce qui en fait le sixième épisode de la saga, sans oublier qu'il a été décliné dernièrement sur Game Boy, NES et Super Famicom en des versions légèrement différentes. Ouf! C'est vraiment une histoire de fou!

En parlant d'histoire de fous, je vais vous conter ma dernière aventure. C'était le 6 juin, le jour de mon mariage. Voilà que de nouveaux vilains apparaissent sur l'île et ne trouvent rien de mieux à faire que d'enlever ma bien-aimée et tous les enfants présents! Prenant mon courage à deux mains et ma hachette de l'autre, je ne fis qu'un bond et me mis à leur poursuite. Heureusement pour moi, il fut facile de découvrir la route qu'ils avaient empruntée car les scélérats avaient semé derrière eux une troupe effrayante de monstres. Jugez par vous-même: grenouilles, escargots, singes, coyotes, crabes, lapins, corbeaux, un vrai zoo je vous le dis! Ma mission ne fut pas aisée, loin de là. Le chemin était truffé de pièges, du simple rocher vous fonçant dessus sans crier gare au chandelier lanceur de boules de feu, en passant par des armes plus ou moins puissantes cachées dans des œufs. De plus, de santé fragile, je ne peux rester longtemps sans manger ce qui m'oblige à ramasser les fruits parsemés dans le décor, qui contient par ailleurs des œufs invisibles sources de bonus ou de malus. Les boss étaient assez coriaces, mais ce n'est rien comparé au grand chef qui, lui, pouvait... mais je m'égare et vous avez certainement mieux à faire que de m'écouter. Regardez par exemple, ces magnifiques photos de moi en pleine action!



Que peut donc faire notre chère aubergine avec nos points de vie?



Ce poteau indique que vous avez passé le premier tableau du monde volcanique.



Le moment fatidique approche...

Les niveaux sont subdivisés en quatre tableaux.



## COMMENTAIRE



DOGGY

Je suis nettement moins enthousiaste que Douglas. Si les graphismes et les musiques sont sympathiques, je trouve que le jeu manque de punch et de variété, malgré l'idée du compte à rebours qui dynamise la partie. De plus, la moindre erreur vous oblige à recommencer le niveau au début (ou au dernier checkpoint atteint), ce qui devient vite très pénible. Enfin, je trouve le personnage de Wonderboy (skate aux pieds, pagne au corps et casquette en plastique sur la tête) ridicule. En conclusion, New Adventure Island est loin de valoir un PC Kid. Et moi, je garde mon argent pour m'acheter un autre jeu...

## BONUS ET MALUS



La bouteille de lait vous permet de régénérer toute votre énergie.



Les fruits sont indispensables pour vous maintenir en bonne santé.



La bague vous donne un bonus spécial (surprise!).



La pastèque régénère cinq points de vie.



Les plus futés d'entre vous auront deviné de quoi il s'agit...



Augmente votre quota d'énergie au-delà du maximum.



L'aubergine vous pompe avidement de l'énergie pendant quelques instants.



Le feu follet vous rend invincible.



Le skate-board augmente votre vitesse et vous permet ainsi de sauter plus haut.



## REVIEW



Le coyote a eu raison de vous!



## TIP !

Au boss de fin de niveau, activez votre auto-fire, et visez la tête. Pour le rhinocéros, essayez de rester le plus à gauche possible afin d'éviter les chutes de pierres. Vous accéderez ainsi plus facilement au troisième niveau.



Bravo, le bonus caché est découvert, mais gare au rocher!



A la fin de chaque niveau, un petit intermède vous montre Mr Takahashi en train de faire la fête.



Les boules de feu sont vraiment très destructrices!

## ARMES



La hachette de pierre possède une portée de tir limitée.



Le boomerang permet de détruire les petites pierres.



La flèche permet de découvrir les œufs cachés.



Les boules de feu détruisent impitoyablement les ennemis.



## DOUGLAS

clon d'œil à Mario au quatrième niveau ou le clip entre chaque stage. Il faudra aussi faire preuve d'une bonne capacité à mémoriser les pièges et avoir des réflexes d'enfer. A noter que les crédits infinis sont les bienvenus. Un jeu à acquérir!

## COMMENTAIRE

Avec Mr Takahashi, vous en aurez pour votre argent. Sept niveaux composés de trois tableaux chacun soit au total vingt et une épreuves. Pour passer certains tableaux, il suffit de foncer tête baissée et de récupérer les fruits alors que pour d'autres la prudence est de rigueur ; gare aux collisions avec les coyotes fous qui appliquent la même méthode que vous! Côté effets sympas, on peut aussi remarquer une entrée de jeu à la SFC (zoom arrière), un



EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENDIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 55%

Elle vous montre le kidnapping de votre bien-aimée. Pas d'options mais une démo de quelques niveaux.

GRAPHISME 75%

Ils vont du bâclé à l'excellent, bien dans l'esprit du jeu, marrants, précis et colorés.

ANIMATION 80%

Takahashi court, saute et frappe avec une rare dextérité, on se demande si le scrolling, différentiel, va tenir le choc!

BANDE-SON 82%

Des musiques entraînantes animent le jeu. Les bruitages sont corrects.

JOUABILITE 85%

Très bonne, malgré les innombrables bâtons qu'on vous met dans les roues.

DUREE DE VIE 80%

Les moins courageux abandonneront aux niveaux élevés, les autres en ont pour un bout de temps avant de le finir!

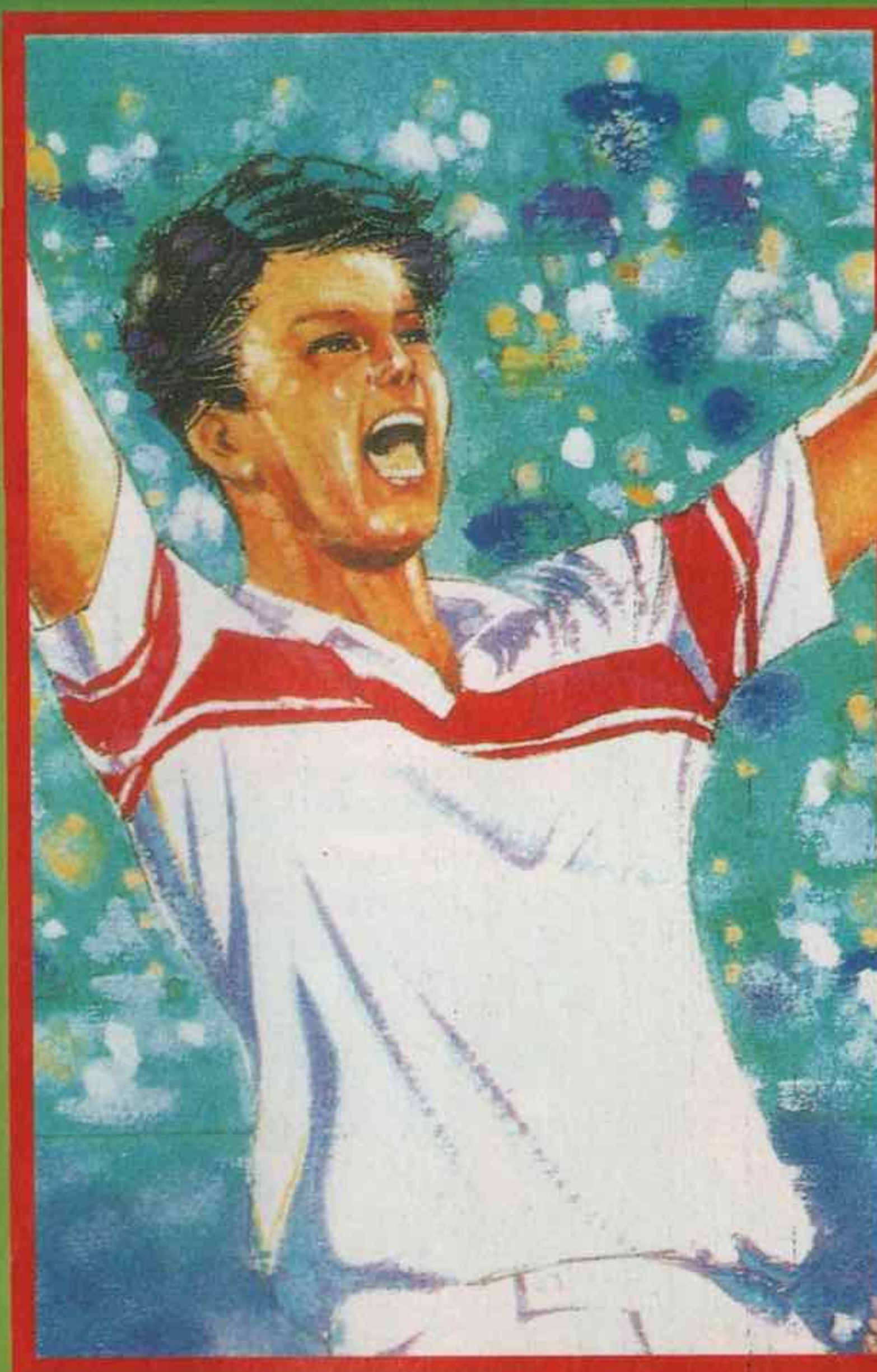
INTERET 83%

Un super remake de Wonderboy avec une jouabilité exceptionnelle, une bonne réalisation et de nouvelles trouvailles.





En France, on associe le tennis à la terre battue de Roland-Garros, ou bien encore à des noms célèbres comme Noah, Forget ou Lecomte. Malheureusement, on ne l'associe pas souvent à la victoire... Il faut dire que c'est toujours la même rengaine: un parcours sans faute de nos brillants champions qui se termine par une finale humiliante. Maintenant, il y a une chance de rendre la France célèbre! Enfin, du moins une chance de servir, lifter, lobber et smasher pour gagner le tournoi du Grand-slam, c'est-à-dire le grand Chelem en français. Pour cela, de nombreuses options sont disponibles. On peut créer son propre champion en lui donnant certains points forts et, hélas, quelques faiblesses. Il est possible ensuite de s'entraîner un peu avant de faire un match d'exhibition. Enfin, s'ils se sentent prêts, les joueurs peuvent participer au tournoi du grand Chelem. Grand-slam Tennis permet de jouer en simple ou en double et, élément essentiel dans ce genre de jeu, de jouer à deux simultanément. Tous les joueurs sont classés suivant leurs performances mais, en match exhibition, on peut choisir librement son adversaire. Serez-vous le champion qui redorera le blason du tennis français? Attention, balles neuves, le match commence!



▲ Plus d'options! Plus d'options!

## JOUEZ!

Tous les fans de ce sport vous diront que le tennis ne se résume pas simplement à faire passer une balle par-dessus un filet. Les débutants doivent apprendre à servir fort, à faire de bons revers et des coups droits puissants, lobber avec précision et assener des smashes dévastateurs. La distance parcourue par la balle varie suivant l'effet donné (lift ou coupé suivant la position de la manette). De même, la direction de la balle dépend de votre maîtrise du joystick. Un entraînement intensif est recommandé avant de disputer son premier match.



## LE CLASSEMENT



Il existe un classement des meilleurs joueurs dans Grand-slam Tennis. Vous pouvez sélectionner n'importe quel participant et, pour les matchs d'exhibition, vous avez le choix de l'adversaire (ainsi, on peut jouer à forces égales). Selon le classement, l'homme classé 1 est premier tandis que la femme classée 12 est dernière. Si vous réglez en maître sur le court avec le joueur classé 1, réessayez donc avec celui classé 2, et ainsi de suite.



▲ Options! Options! Prenez vos options!





## REVIEW



## COMMENTAIRE



## RICH

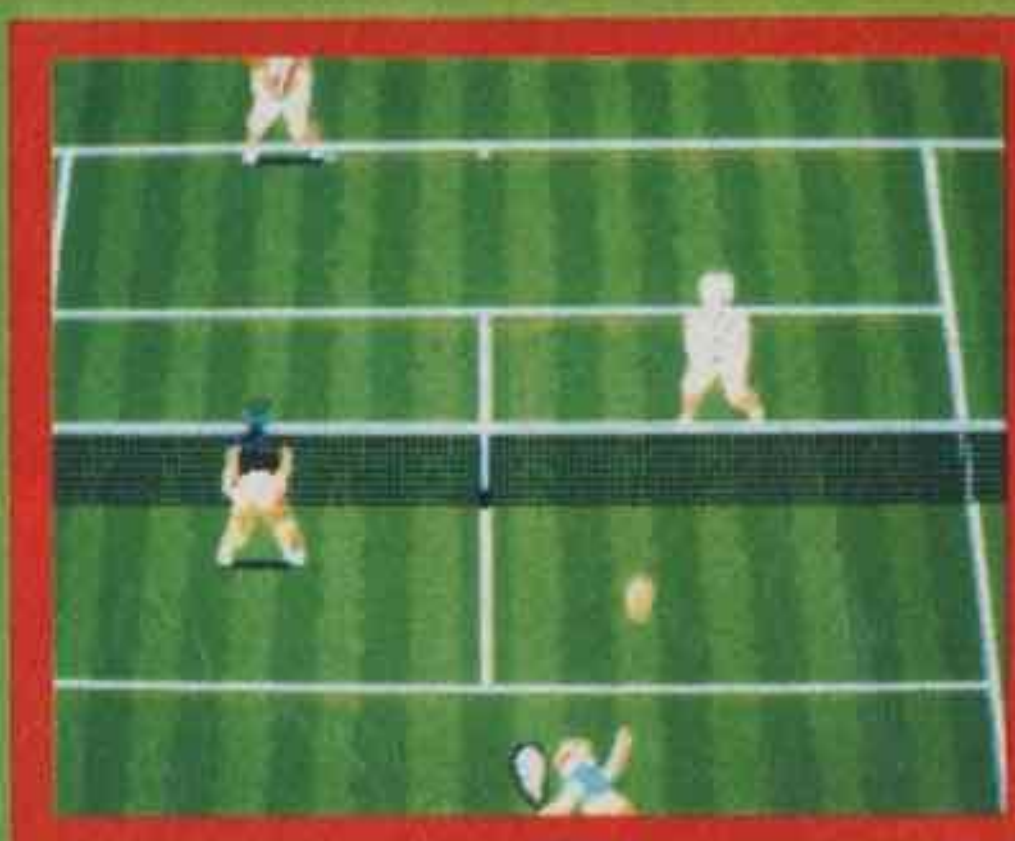
Après Super Tennis sur Super Nintendo, je me suis littéralement rué sur Grandslam Tennis. Les dieux soient loués, c'est une simulation de tennis avec des graphismes et une qualité de jeu de haut niveau. Le son non plus n'est pas mauvais avec une voix digitalisée pour annoncer les scores (bien que les intonations soient étranges). Côté jouabilité, Grandslam Tennis marque un bon point. Comme dans Super Tennis, le contrôle de la balle est très intuitif, ce qui permet quelques échanges de balles spectaculaires. Mais, comme le disait Rob, parfois votre joueur n'est pas assez rapide pour rattraper la balle (comme dans la réalité, je suppose). Bien qu'il manque ce petit quelque chose qui a fait de Super Tennis un classique, Grandslam Tennis mérite sa place dans votre collection.



▲ Prêt à faire un ace.

## A DEUX, C'EST MIEUX

Grandslam Tennis prend toute son ampleur en mode deux joueurs. Il est possible de jouer l'un contre l'autre en simple ou double et aussi de faire des matchs en équipe contre l'ordinateur en double. Cette action en mode deux joueurs donne du piment aux parties qui risquent fort de se terminer en pugilat général, tant elles sont intenses.



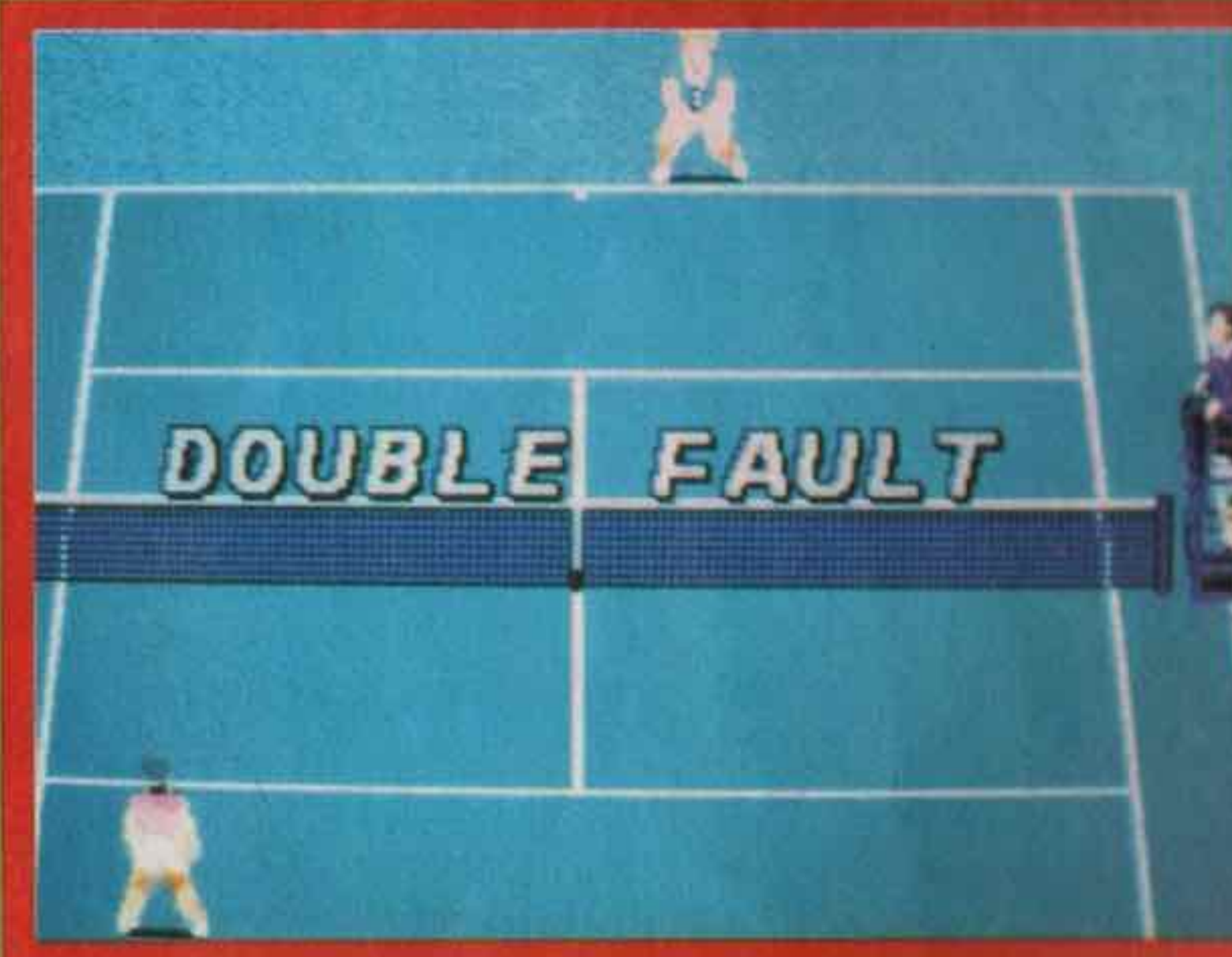
▲ Joli, le match en double!

	SERVICE	1ST ACE	D. FAULT
エドガー	88%	88	81
サイマツ	55%	88	88

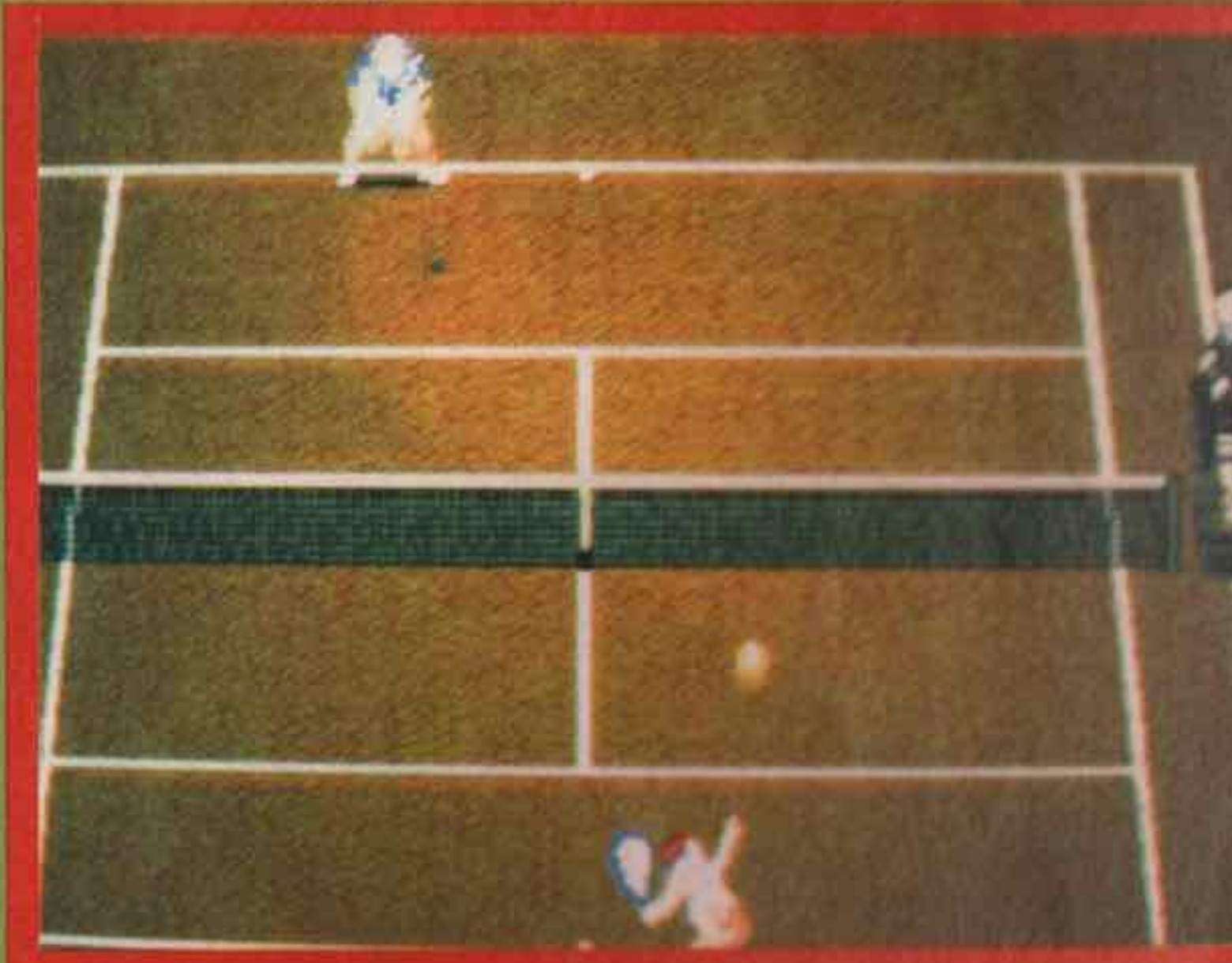
  

	1	2	3	POINT
エドガー	0	-	-	00
サイマツ	2	-	-	00

▲ Quelques statistiques utiles.



▲ Facile de gagner un point comme ça!

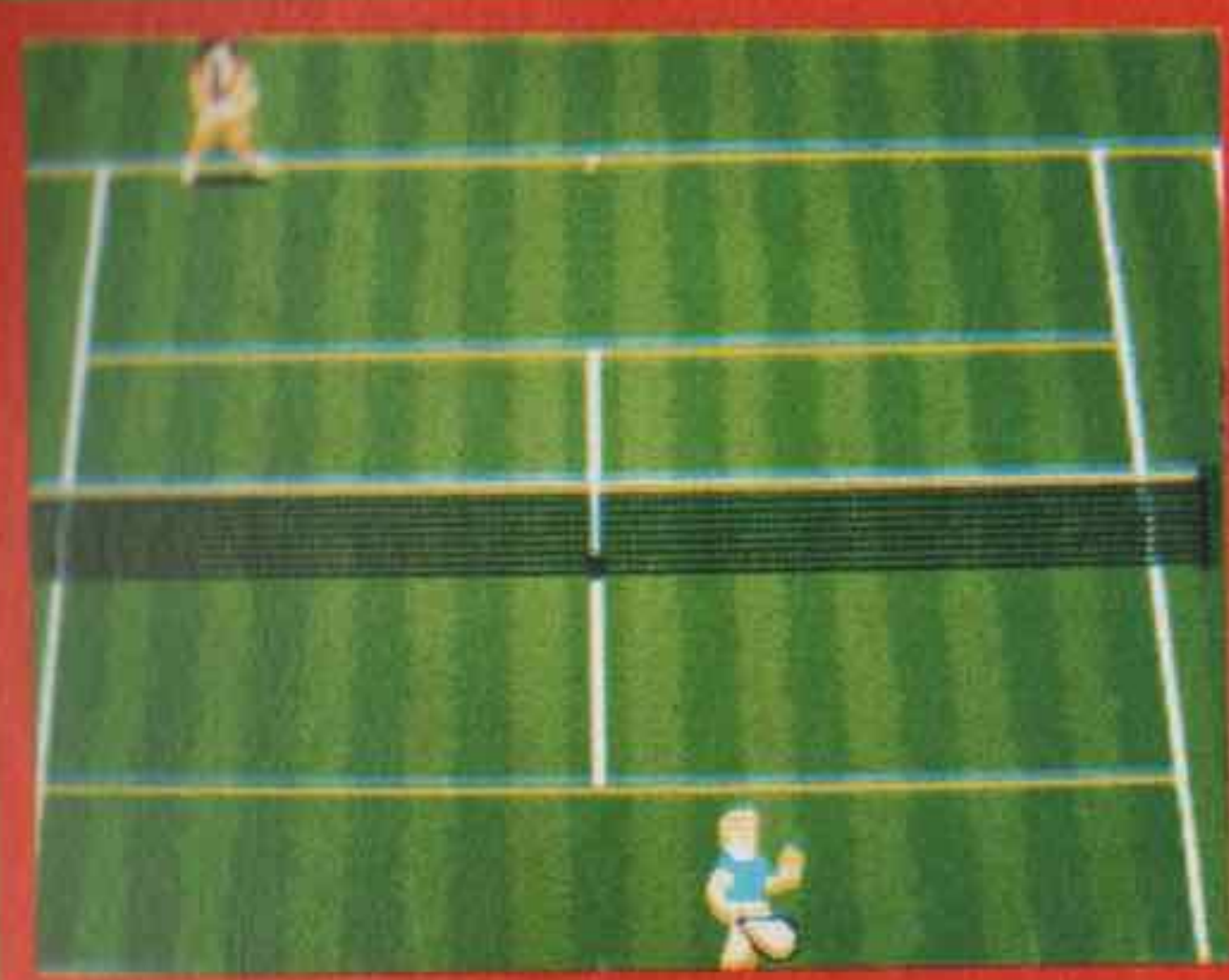


▲ Le joueur doit tenir compte du type de terrain.

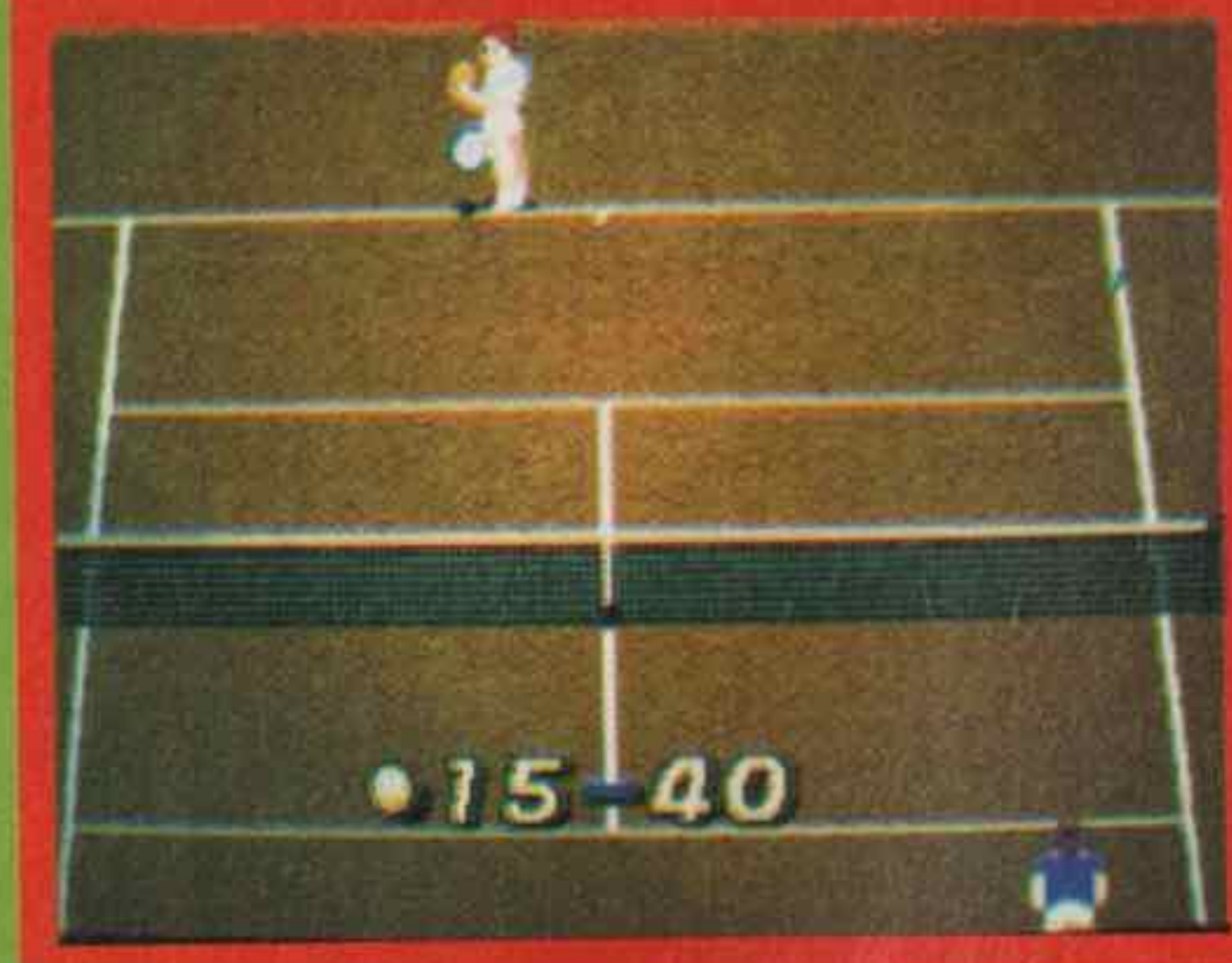
## LE TERRAIN

La plupart d'entre vous connaissent la terre battue de Roland-Garros; dans Grandslam, il y a aussi des terrains en surface rapide et en gazon. Sur le gazon, le jeu est rapide et donc il faut réagir vite, surtout au moment du service. Sur une surface rapide, la balle rebondit plus alors mieux vaut se servir de son coupé pour la garder au sol. La terre battue est plus lente, propice aux parties marathons. Si vous voulez être efficace, il faut anticiper les coups de l'adversaire.





▲ Sur le gazon de Wimbledon.



▲ Un joueur profite d'une petite pause.

## COMMENTAIRE



**ROB**

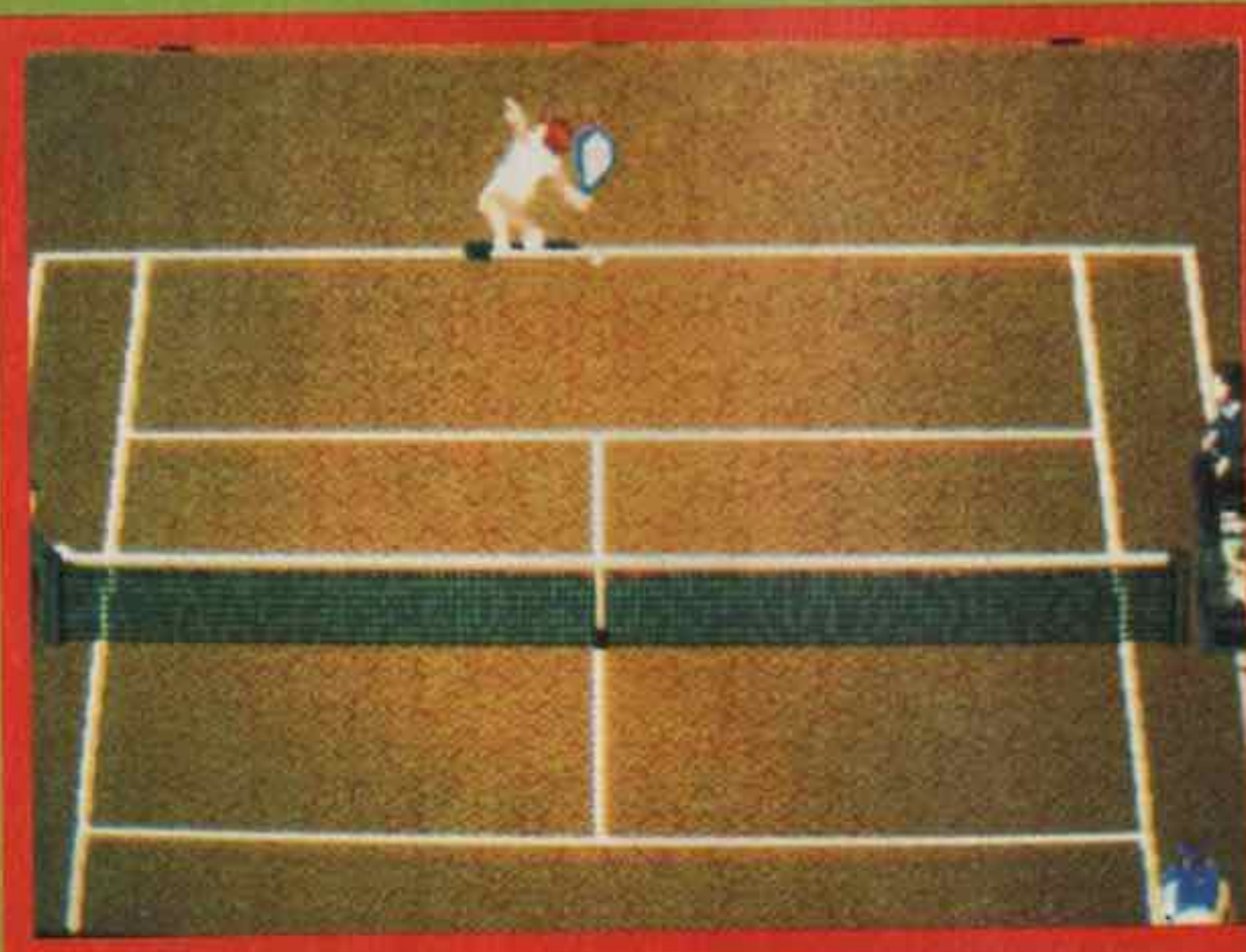
A la rédaction, on l'attendait, ce jeu de tennis sur Megadrive et il ne m'a pas déçu! Quel soulagement de voir que ce programme est un succès! Il dispose de tout ce qu'un fan de la raquette désire. Les options sont nombreuses, avec des idées utiles comme l'entraînement, les exhibitions, le tournoi du grand Chelem et la création de son propre joueur. Plus important encore, le jeu réussit à restituer un aspect bien réaliste grâce à une logique du programme bien gérée. Les effets de lift, coupé, smash et lob sont parfaitement rendus, ce qui donne forcément des matchs intéressants. Il faut du temps avant de rentrer dans le jeu mais, quand je me suis habitué à mes nouveaux talents, le challenge dès lors proposé par cette cartouche m'a tenu en haleine. Un petit reproche toutefois: les personnages sont trop lents et cela peut être frustrant quand on sait où va la balle sans pour autant pouvoir l'atteindre. En mode deux joueurs, il faut dire que ça déménage. Les parties contre un adversaire vivant sont souvent accompagnées de hurlements de joie ou de haine, et surtout d'un max de fun. Préparez les crèmes glacées et le pop-corn, va y avoir du sport!

A la rédaction, on l'attendait, ce jeu de tennis sur Megadrive et il ne m'a pas déçu! Quel soulagement de voir que ce programme est un succès! Il dispose de



## GRAND CHELEM

Les joueurs assez confiants peuvent tenter de faire le grand Chelem. Le show débute avec le tournoi australien mais, le seul moyen de devenir une légende, c'est de remporter aussi les championnats américain, français et britannique. Rappelez-vous qu'il y a trois types de terrain, alors quelques matchs d'exhibition sont indispensables.



▲ Attention le service canon: chaud devant!

## POUR LES FANS...

Si vous êtes un fan endurci du tennis sur consoles, voici deux jeux qu'il ne faut absolument pas rater sur d'autres machines: Super Tennis sur Super Nintendo et Final Match Tennis sur NEC Coregrax.



**EDITEUR : TELENET**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : EN IMPORT**

**DIFFICULTE : MOYENNE**

**NOMBRE DE VIES : —**

**OPTION CONTINUE : —**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : AUCUN**

**CONTROLE : BON**

**1-2**

**JOUEURS**



**CARTOUCHE**

**PRESENTATION 91%**

De nombreuses options. Un système de codes essentiel et un mode entraînement utile.

**GRAPHISME 82%**

Les sprites sont animés décemment mais certaines mimiques des joueurs sont irritantes.

**BANDE-SON 84%**

De jolies musiques d'intro et quelques bruitages sympas. L'arbitre annonce les scores avec une grosse voix!

**JOUABILITE 86%**

Des mouvements de balle réalistes donnent une bonne jouabilité.

**DUREE DE VIE 89%**

Il est dur de faire le grand Chelem avec le meilleur joueur. Plus votre personnage est mauvais, et plus c'est difficile.

**INTERET 85%**

Un jeu de tennis plus que valable pour la Megadrive. Les fans de ce sport vont prendre leur pied.



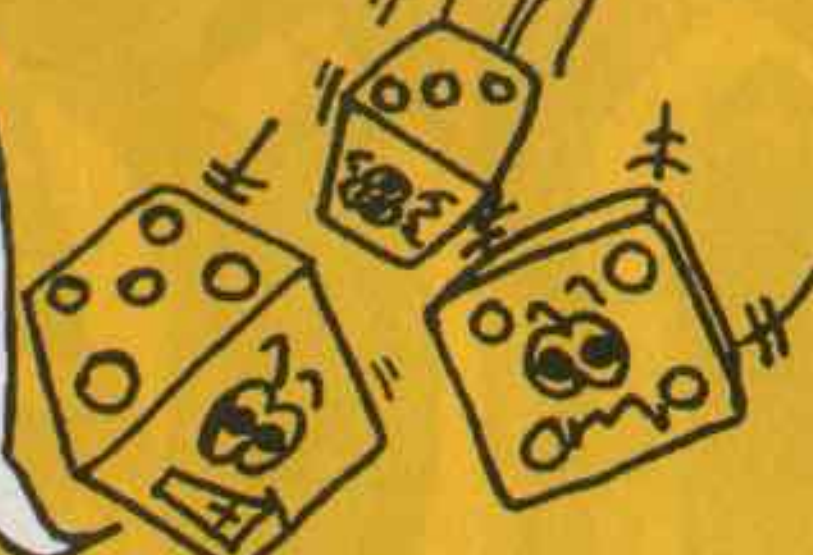
# 50 CADEAUX PAR MOIS

# SUR LE 3615 TCPLUS TAPPEZ \*JEU

**GAME BOY, LYNX, MEGADRIVE,  
PC ENGINE, SUPER NINTENDO ET  
UNE MULTITUDE D'AUTRES CADEAUX...**

**YAM'S**

CA Y EST!!  
ILS REMETTENT  
ÇA SUR  
LEUR MINITEL...

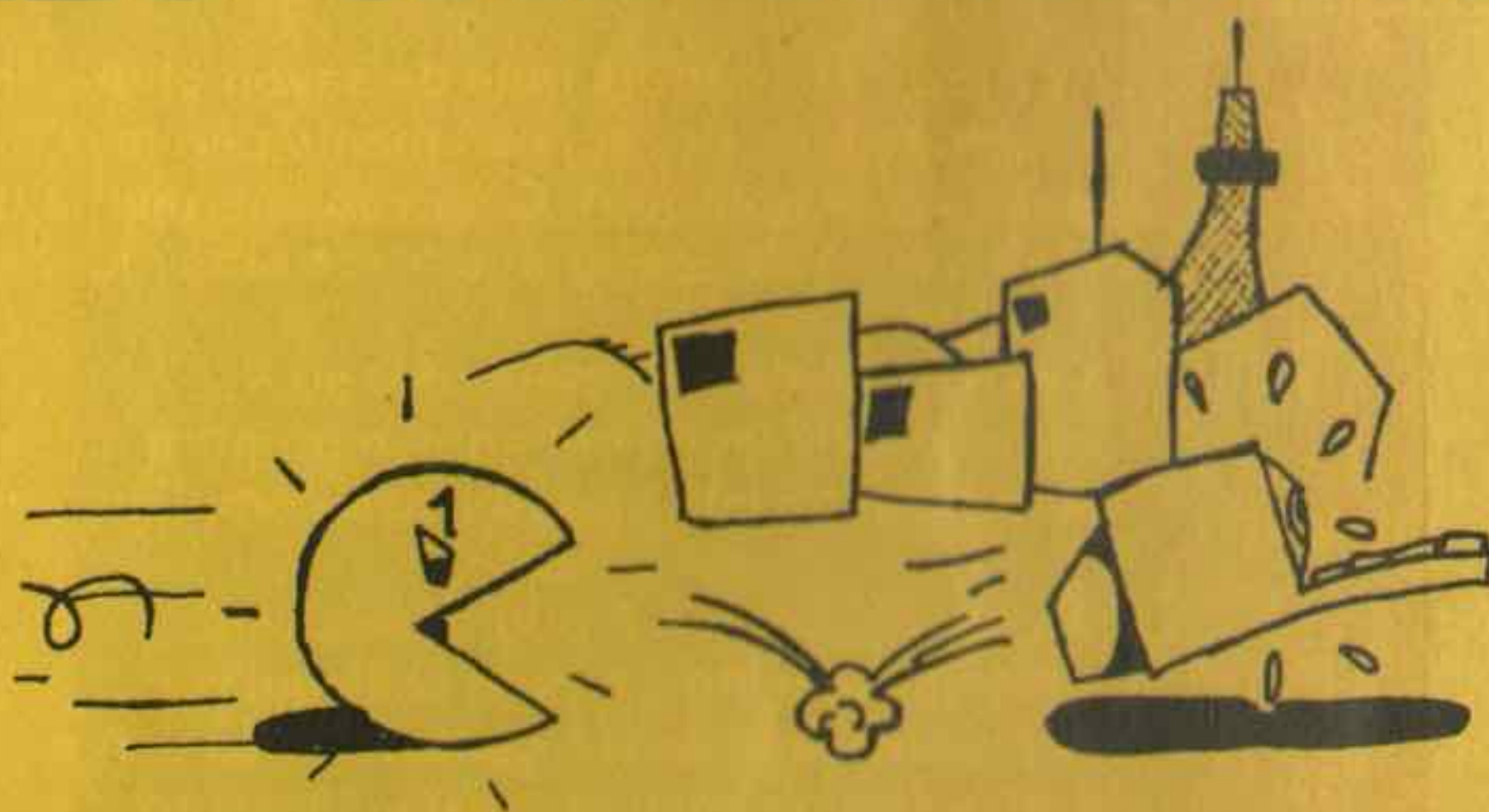


POINT

MÔA AUSSI!!  
S'LES AI  
VU!!

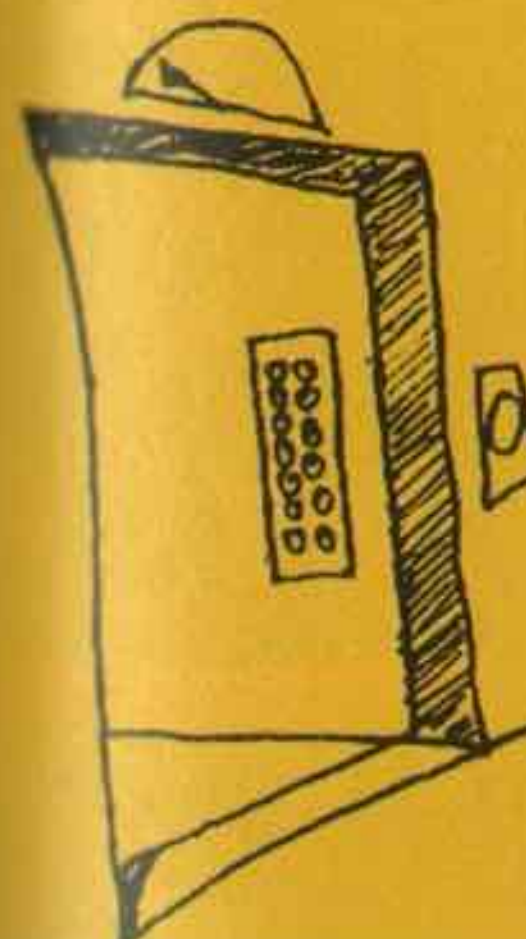


**ENVAHISSEURS**



**MAD-PAC**

**LIFTER**



IL EST FOU!

AL'AÏDE!!!

REVEZ, OU  
JE TIRE!!



SUIVANT!!

HELLO!



OH... C'EST  
A CHAQUE FOIS  
LA MÊME CHOSE!!



**REUSSITE**





breux ordinateurs et consoles de jeux. Le voici aujourd'hui dans une version totalement somptueuse pour la Super Famicom.

L'histoire, toujours la même, vous met dans la peau d'un beau prince perse dont le cœur bat pour la plus belle des princesses. Comme d'habitude, l'ignoble vizir du canton lorgne copieusement sur votre dulcinée et vous fait enfermer dans les oubliettes de son gigantesque palais alors que l'amour de votre vie se retrouve confiné dans la plus haute tour de l'édifice. Vous avez deux heures pour braver mille dangers, occire les nombreux gardes du palais et empêcher l'irréversible : le mariage (quelque peu forcé) de votre belle avec l'infâme vizir.

Ce qui surprend le plus dans ce jeu, c'est le réalisme des mouvements et des déplacements des personnages. Courir, sauter, bondir, s'accroupir, ou livrer combat avec un cimenterre, toutes ces attitudes, admirablement animées, font de Prince of Persia un véritable film géré par la console. Il vous faudra beaucoup de sang-froid mais aussi pas mal de jugeote pour déjouer les pièges mortels du palais du vizir. Et que pourrez-vous faire face à la magie ? Une question que vous vous poserez lorsque votre double immatériel s'avancera vers vous, cimenterre au poing. Gasp que ce jeu est bon !

## LE PRINCE DE PERSE : UN ATHLETE COMPLET

La course. Direction gauche ou droite.

N'oubliez pas, vous jouez contre le temps, déplacez-vous rapidement dès que vous le pouvez.

L'extension. Direction Haut.

En sautant ainsi vous pourrez faire tomber certaines dalles du plafond et trouver d'autres issues cachées.

Le pas. Direction gauche ou droite + bouton A.

Très utile pour franchir en douceur les pals et autres joyeusetés mais aussi vous approcher avec prudence du bord d'une plate-forme.

Le saut. La course + bouton B.

En prenant de l'élan, le saut vous fera franchir jusqu'à 4 dalles d'un coup.

Le bond. Bouton B.

Il permet de sauter deux dalles sans encombres. Sauter trois dalles d'un coup nécessitera de se raccrocher à bout de bras.

La chute, il est parfois utile de savoir chuter. N'oubliez jamais d'accompagner vos déplacements périlleux d'une pression prolongée sur le bouton A. Cela vous permettra dans la plupart des cas de vous rattraper grâce à vos bras musclés.

La flexion. Direction / bouton L ou R.

Ce type de déplacement vous permettra de passer sous une herse avant qu'elle ne s'abaisse complètement.

Les potions. Bouton A pour s'en saisir.

On en distingue trois types ; celle qui augmente vos points de vie, celle qui vous permet de récupérer un point après une blessure et le poison qui vous fait perdre un point de vie.

Attention, certains de vos adversaires comme ce gros pous-sah sont redoutables.



Pour les vaincre, une seule solution : une fois le duel engagé, alternez des pressions sur le bouton A (attaque) et le bouton L (défense).

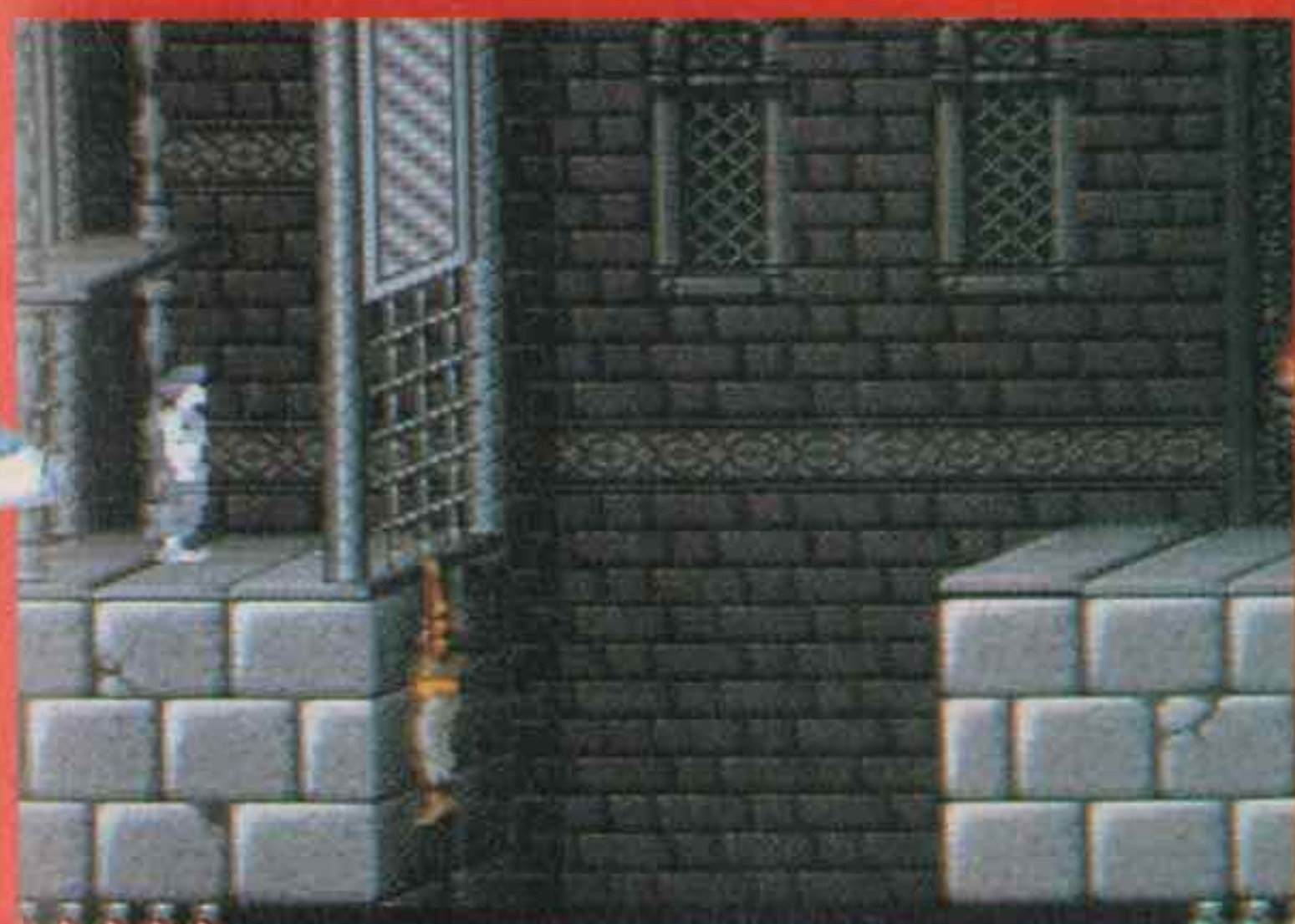
## MEGA TIPS !

A la fin de chaque niveau de jeu, il vous est confié un de ces fameux "passwords" que vous noterez avec soin. Cependant, il est possible de consulter le mot de passe en cours à n'importe quel moment de la partie par le biais du menu d'options qui s'affiche en appuyant sur la touche Select du paddle. Alors je vous propose ceci. Entamez une partie à n'importe quel niveau. Faites-vous rapidement tuer et, lorsque le message vous invitant à continuer votre partie apparaît, appuyez sur Select. Dans le menu, choisissez l'option Password et notez ce qui est inscrit. Appuyez sur Reset et sélectionnez l'option Password du menu général. Entrez donc le mot de passe précédemment noté et là, je vous laisse la surprise...

# PRINCE of PERSIA

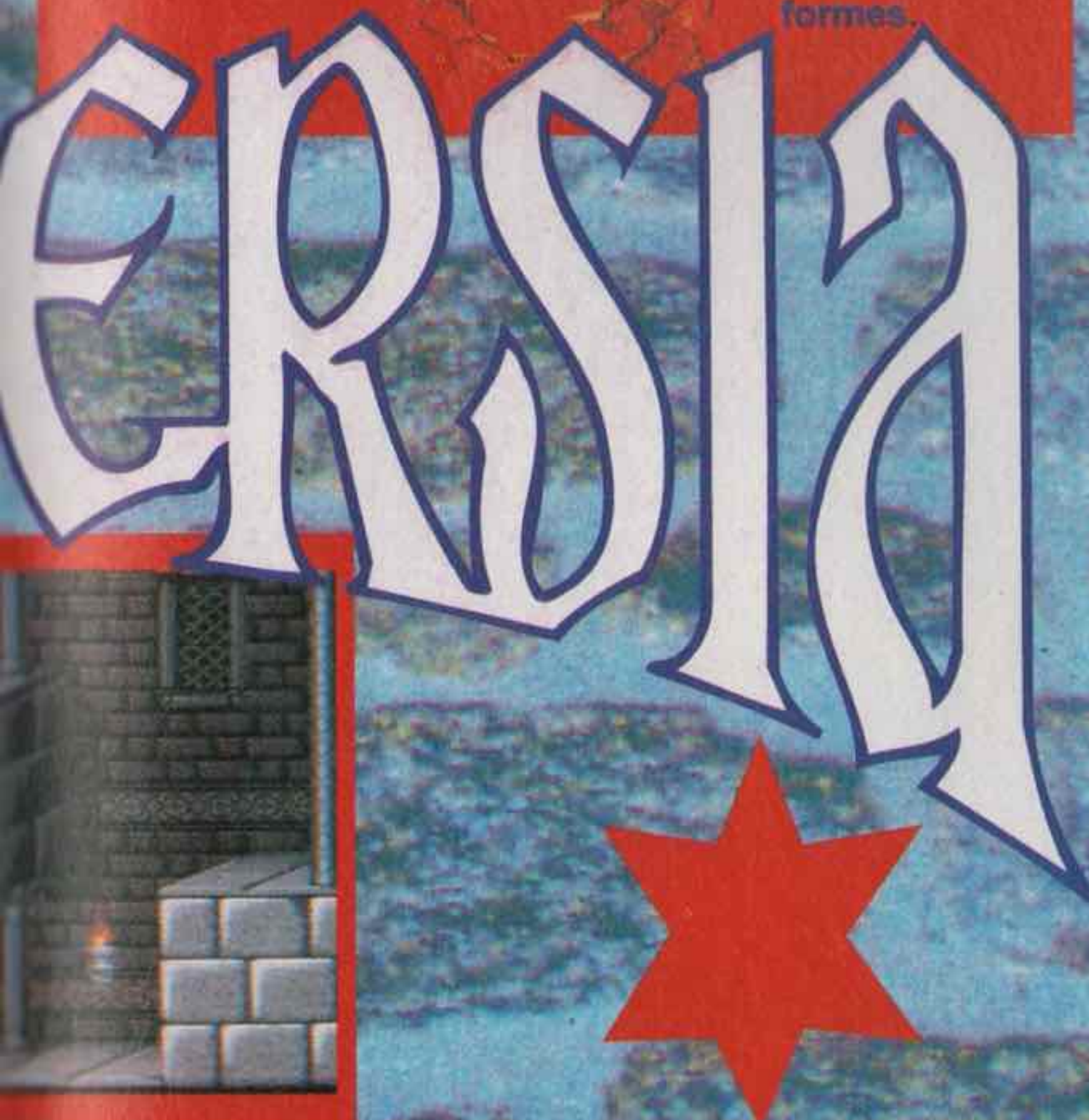
Là encore, il est exclu de se précipiter. Des pals de métal, dentelés et très affûtés, s'ouvrent et se ferment rapidement sur votre passage. Les plus téméraires essaieront de les passer d'un seul bond, mais la prudence recommande de les franchir en douceur.





Votre double vous joue des tours ! Alors que vous vous précipitez vers lui après un grand bond au-dessus du vide, le faux frère actionne une herse vous empêchant de le rejoindre. Ayez le bon réflexe : appuyez sur le bouton A pour éviter une chute mortelle. Vous serez cependant obligé de lâcher prise car la herse ne bougera plus.

Vous vous retrouverez alors dans un niveau infernal et devrez affronter de nombreux squelettes animés. Cette partie du jeu est très astreignante car vous devrez sans cesse avancer en combattant pour faire chuter ces morts-vivants hors des plates-formes.



Vous aurez souvent l'occasion de dégainer votre arme pour défendre chèrement votre vie. Ici, la difficulté est double puisque le sbire du sultan vous attendait derrière une dalle d'où jaillissent des pointes acérées.



N'oubliez pas que le temps vous est compté. Il est possible d'écourter certains combats en repoussant un opposant vers les dangereux pils de métal.



C'est au plus profond des geôles du sultan que vous devrez trouver le cimetière qui vous sauvera du cimetière.

## COMMENTAIRE



ROBBY

Prince of Persia sur Super Famicom enfonce toutes les versions précédemment éditées sur micro et consoles. Prologue, séquences animées, sauvegardes par codes, plus la possibilité de s'exercer dans les donjons

du palais du sultan, le tout servi avec 20 niveaux de jeu de difficulté croissante, font de ce titre un pavé dans la cartouchotèque de la SFC. Je n'ai pas trouvé de défauts à ce Prince of Persia ; une fois la cartouche enfilée dans la console, le charme agit instantanément et il devient très dur de lâcher le paddle même si Micro Kid's passe sur FR 31 ! Une vraie réussite.

## REVIEW



**EDITEUR : MASAYA**

**PRIX : F**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : —**

**NOMBRE DE VIES : 1**

**SAUVEGARDE : PAR CODES**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : —**

**CONTROLE : EXCELLENT**



**PRESENTATION 94%**

Un prologue animé introduit le scénario, puis une démonstration présente les actions que peut entreprendre le héros.

**GRAPHISME 90%**

Les décors soignés et bien colorés ajoutent au charme de cette cartouche.

**ANIMATION 92%**

Les animations du héros sont magnifiques et aussi irréprochables.

**BANDE-SON 91%**

Effets sonores excellents et pas moins de dix bandes sonores très atmosphériques, le dépaysement est total.

**JOUABILITE 93%**

Il est possible de redéfinir les actions affectées aux boutons du paddle.

**DUREE DE VIE 89%**

20 niveaux, il vous faudra du temps pour remporter le challenge.

**INTERET 95%**

La version la plus aboutie de ce hit, un jeu grandiose à classer parmi les collecteurs incontournables de cette machine.





## REVIEW

Il est de tradition dans les jeux vidéo que, à intervalles réguliers, les petits hommes verts attaquent votre planète. Axelay n'échappe pas à la règle et votre mission consistera, comme d'habitude, à sauver Illys (votre planète), attaquée par une flotte galactique rassemblant la lie des aliens de la galaxie. Les Martiens débarquent cette fois-ci non pas dans de rondes soucoupes volantes, mais dans des vaisseaux spatiaux aux dimensions incroyables. Lors de féroces combats, ils ont détruit la maison de vos ancêtres, tuant par la même occasion vos parents. Mais surtout, ils ont détruit votre collection de timbres, que vous aviez commencée à sept ans ! Et ça, vous ne leur pardonnerez jamais ! Survolant les mégapoles, ils réduisent peu à peu la population en esclavage en matant toutes les tentatives de rébellion. Toutes sauf, bien évidemment, la vôtre, car vous sautez dans votre intercepteur Axelay.

Alternant niveaux en 3D et niveaux à la représentation plus classique, le jeu vous emmènera dans les océans d'Illys et ses colonies satellisées dans l'espace pour les purger de leurs envahisseurs, vous plongera dans de furieux combats au-dessus des cités et des contrées désertiques ou encore dans des grottes sous-marines... Vous disposez d'un armement conséquent pour accomplir votre mission. Mais il faudra choisir au début de chaque niveau les armes les plus appropriées, que vous emporterez avec vous pour éliminer les redoutables boss de fin de niveau.



Ce gardien de fin de niveau vous donnera du fil à retordre : il est équipé d'un canon à tir rapide sous sa carapace et lance un rayon qui vous traque tout autour de l'écran !



## AXELAY

Ce médaillon est le seul souvenir qu...

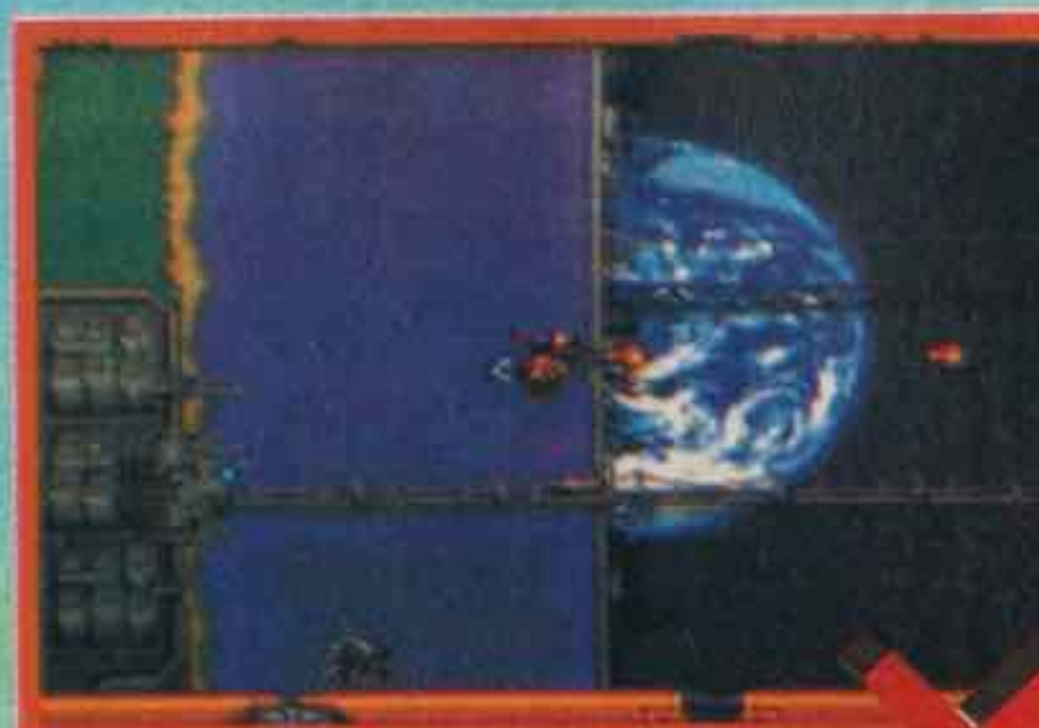


Combats acharnés dans l'espace.

L'araignée est le boss du premier niveau. Elle projette une toile énergétique qui gêne vos déplacements et envoie à l'assaut ses bébés araignées.



Axelay, votre vaisseau et votre bras vengeur.



Dans le fond, votre planète, Illys.

## COMMENTAIRE



BANANA SAN

Le nouveau shoot' de Konami est arrivé ! Les jeux de tir se suivent mais ne se ressemblent pas chez cet éditeur japonais. Après les délires de Parodius Da!, avec lequel on pensait avoir atteint les limites de l'originalité, Axelay arrive tout de même à nous surprendre. Le jeu alterne les séquences classiques où votre vaisseau, vu de côté, se déplace selon un scrolling horizontal, et des niveaux plus novateurs, quasiment en 3D, où l'appareil est vu de derrière. C'est certainement la partie la plus impressionnante du jeu : les programmeurs ont réussi à nous concocter une petite merveille de scrolling qui donne l'impression que l'horizon défile sous le vaisseau et souligne la rotondité des planètes ! Hallucinant ! Un excellent shoot-them-up, à la réalisation impeccable et aux graphismes superbes.





# REVIEW



## L'ARSENAL PERSONNEL DE MONSIEUR EST AVANCÉ!

Avant chaque niveau, il va falloir choisir de quelles armes vous désirez équiper votre appareil. Lorsque vous vous faites "allumer" trop souvent par l'ennemi, l'arme dont vous vous servez devient alors inutilisable. Vous devez donc en choisir une autre parmi celles qui sont affichées en haut, à droite de l'écran, ou vous contenter du petit tir riquiqui de base. Au cours d'un niveau, vous pouvez bien sûr passer à tout moment d'une arme à l'autre. Il existe trois types d'arme:

### POD



Le Straight Laser envoie de grosses boules de feu sur le coin de la figure des petits hommes verts. Plutôt lent, mais très puissant.



Le Needle Cracker projette des sortes d'étincelles bleu-tées. Il permet de se débarrasser rapidement d'une vague d'ennemis, mais manque de précision.



Le Wind Laser jaillit de l'arrière de votre engin, pour se diriger droit sur l'adversaire. Tir rapide, mais puissance moyenne.

### SIDE



Le Round Vulcan est un canon lourd monté sur tourelle qui peut tirer en balayant un angle de 360°. Une bonne arme, mais qui vous demandera un certain temps avant de l'utiliser pleinement.



Le Morning Star projette dans toutes les directions, tout autour de votre Axelay, des projectiles. Idéal pour faire de la place autour de soi, mais un peu lent.

### BAY



Les Macro Missiles se dirigent très rapidement vers les objectifs adverses les plus proches. Très efficaces.



L'Explosion Bomb rase le sol et fonce vers l'adversaire. Très puissante.



Les Cluster Bombs sont des bombinettes équipées d'un dispositif auto-directeur qui, en tombant lentement vers le sol, se dirigent vers leurs cibles. Très efficaces pour le niveau submergé.



Le principal danger de ce boss vient d'une espèce de fouet de temps en temps avec une redoutable efficacité.



conservez de votre famille.

# AXELAY



Les portes géantes du sas viennent de coulisser et vous pouvez pénétrer dans la base.

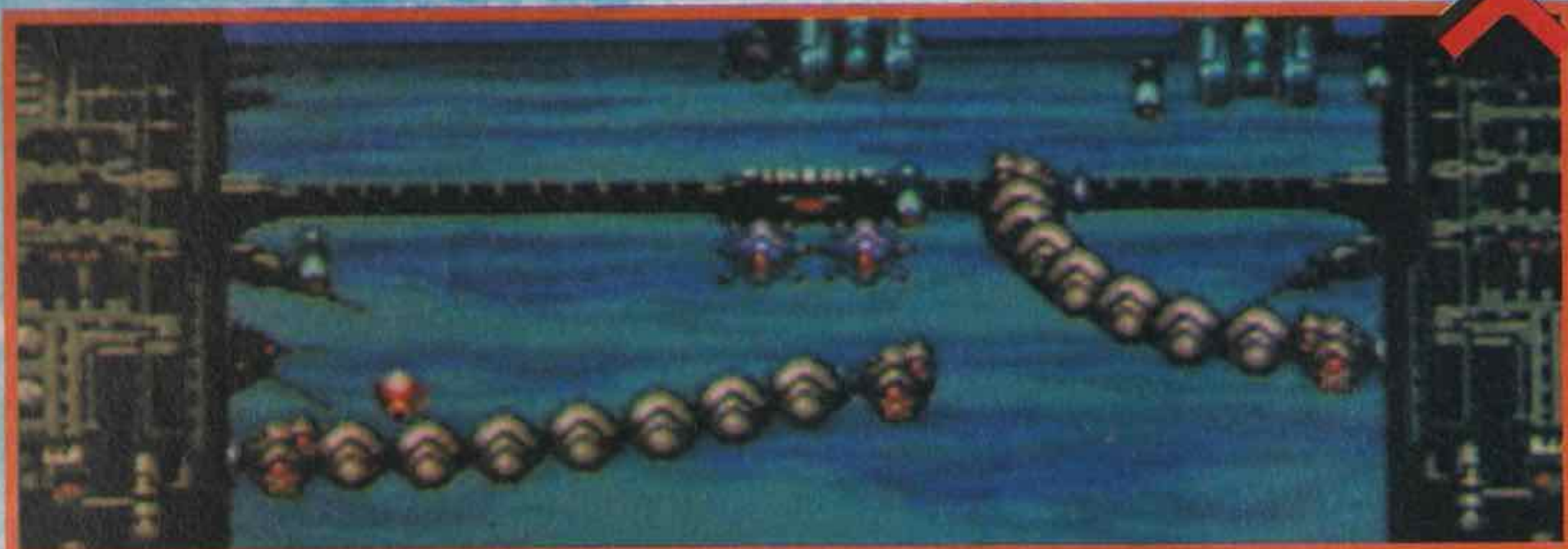


Dans les caves inondées, le danger vient de partout.





Pour passer, il faut éviter ces espèces de tentacules.



## DEUX STYLES DE REPRÉSENTATION POUR UN SEUL HIT!

Le jeu alterne deux types de scrolling suivant les niveaux:

### Le scrolling traditionnel

D'un côté, le style traditionnel à la R-Type ou à la Super EDF propose un scrolling horizontal. A certains niveaux, comme dans celui des Colonies, le décor scrolle en plus verticalement! Ce sont ces niveaux qui présentent les graphismes les plus beaux. Dans la plupart des cas, leur scrolling est différentiel. D'autre part, ils comprennent presque tous des petits plus comme la possibilité de passer par plusieurs chemins, des animations dans le fond des décors qui contribuent à créer une atmosphère envoûtante, le souci des détails comme les vagues que provoque votre appareil en entrant ou en jaillissant de l'eau!



### Le scrolling-qui-tue!

L'arme secrète d'Axelay, celle qui vous cloue à votre fauteuil et laisse derrière les autres shoot' des concurrents! Elle repose sur un scrolling particulier qui fait appel au mode 7. Le niveau se présente en pseudo-3D. Votre appareil, vu de derrière, se déplace et le paysage défile autour de lui en donnant une impression de "rotondité" du globe! C'est inénarrable et impressionnant à voir! Certes, ces niveaux sont moins variés et moins soignés que les précédents, mais ce sont aussi les plus maniables.



## COMMENTAIRE

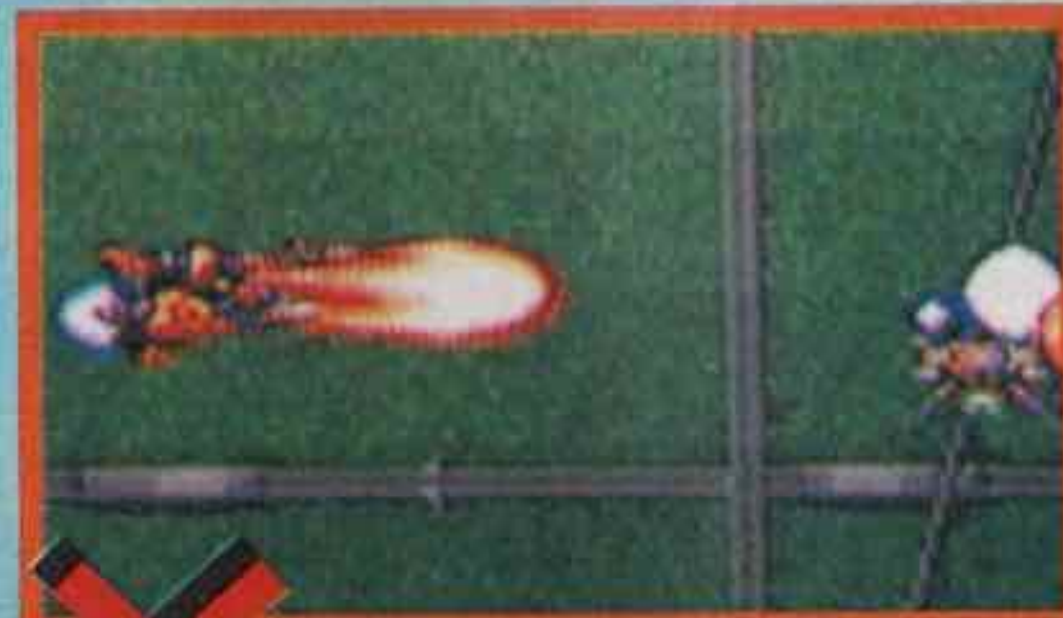


KANEDA KAN

Axelay est fantastique : la difficulté est bien dosée, les différents niveaux sont splendides, le rythme de l'action est rapide à souhait... J'ai particulièrement apprécié les armes mises à disposition et la nécessité de devoir sélectionner, niveau après niveau, celles qui conviendront le plus à votre style de jeu et aux charmantes bestioles que vous allez devoir affronter!

Cependant, je regrette cette sensation de déjà vu que l'on éprouve au bout de quelques niveaux, dont le "style" se répète tous les deux niveaux.

Autres petits reproches : on ne peut jouer qu'à un joueur et les sprites, à part ceux des boss, sont un peu petits! Malgré cela, Axelay est sans conteste l'un des meilleurs jeux de sa catégorie sur SFC.



L'arme la plus puissante, le Straight Laser.



Ils arrivent de toute part et ne vous laissent aucun répit.



EDITEUR : KONAMI

PRIX : F

DISPONIBILITE : SEPTEMBRE AU JAPON

DIFFICULTE : MOYENDIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 96%

Superbe, elle retrace les dernières heures de l'agression des petits hommes verts en une séquence animée.

GRAPHISME 95%

Les niveaux sont plus beaux les uns que les autres.

ANIMATION 96%

Le scrolling qui fait défiler le paysage vers l'avant en pseudo-3D est une prouesse technique étonnante!

BANDE-SON 93%

Les musiques sont excellentes et variées.

JOUABILITE 92%

Votre appareil est hypermaniable, surtout dans le mode 3D!

DUREE DE VIE 88%

Les niveaux reprennent le même type d'action tous les deux niveaux. Plus de variété aurait été bienvenu.

INTERET 96%

Pour les possesseurs de Super Nintendo, un conseil : courez acheter un adaptateur SFC/SNIN pour pouvoir y jouer dès septembre.



# GÉANT !



AVEC



*Plus de 15 000 m<sup>2</sup> de jeux vidéo !*

## **2<sup>EME</sup> SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES**

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

**DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992  
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE**

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N°1 - LA DEFENSE

Pour toute information écrire à :

**SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN**





Les niveaux s'enchaînent et ne se ressemblent pas. Cela donne au jeu une très grande variété et un plaisir toujours renouvelé.  
 Au niveau 1, vous devez repeindre tous les objets mauves.  
 Au niveau 2, vous ramassez un certain nombre de chapeaux.  
 Au niveau 3, vous "jouerez" avec des ballons.  
 Au niveau 4, les pancartes "exit" seront votre préoccupation première.  
 Au niveau 5, le dernier de la liste, vous devez... mais c'est une autre histoire!



# THE SIMPSON

## BART VS THE SPACE MUTAN

**B**art, l'enfant terrible de la famille Simpson, a une communication importante à vous faire : des mutants venus de l'espace envahissent Springfield ! Les mutants ont déjà débarqué sur NES et Game Boy et aussi sur micro. Les cinq niveaux à nettoyer proposent les mêmes énigmes que dans les versions antérieures (sauf sur la portable Nintendo). La bombe de peinture du premier niveau sert à repeindre tous les éléments roses. Ces objets peuvent devenir une arme redoutable s'ils tombent dans les mains des extraterrestres. Bart fait fonctionner ses méninges pour trouver le moyen d'atteindre ces objets, pour la plupart inaccessibles. C'est une course contre la montre semée d'embûches. Grâce à ses lunettes à rayons-X, Bart peut reconnaître d'un seul coup d'œil tous ses ennemis. Les membres de sa famille, sceptiques au début, lui viendront en aide s'il réussit à prouver que la menace est bien réelle. Avec l'argent amassé tout au long du parcours, il peut acheter divers objets qui lui serviront à résoudre les énigmes, de plus en plus corsées. Action et réflexion sont les deux composantes de ce jeu ultra-connu.



### TIPS !

Ces premiers pas à travers la ville de Springfield vont vous aider à comprendre l'esprit délirant du jeu. La première chose à faire est de récupérer la bombe de couleur sur le rebord de la fenêtre. Elle vous servira pour recolorier les nombreux pots de fleurs et autres objets mauves qui vous sont accessibles.



Les deux jouets sur le gazon seront recouverts par le linge qui pend sur le fil. Il faut marcher dessus pour le faire tomber. La cabine téléphonique ne sert pas uniquement pour atteindre la corde à linge : avec votre argent, vous devez téléphoner au poivrot qui a élu domicile dans le bar d'à côté. Dès que la communication sera terminée, il sortira et vous devrez "bomber" son tee-shirt mauve.

Comment repeindre un store de magasin avec seulement un vaporisateur ? En utilisant ses méninges et le pot de peinture posé sur le rebord de la fenêtre. Pour l'atteindre, vous devez grimper sur la fenêtre en sautant sur la bouche à incendie.

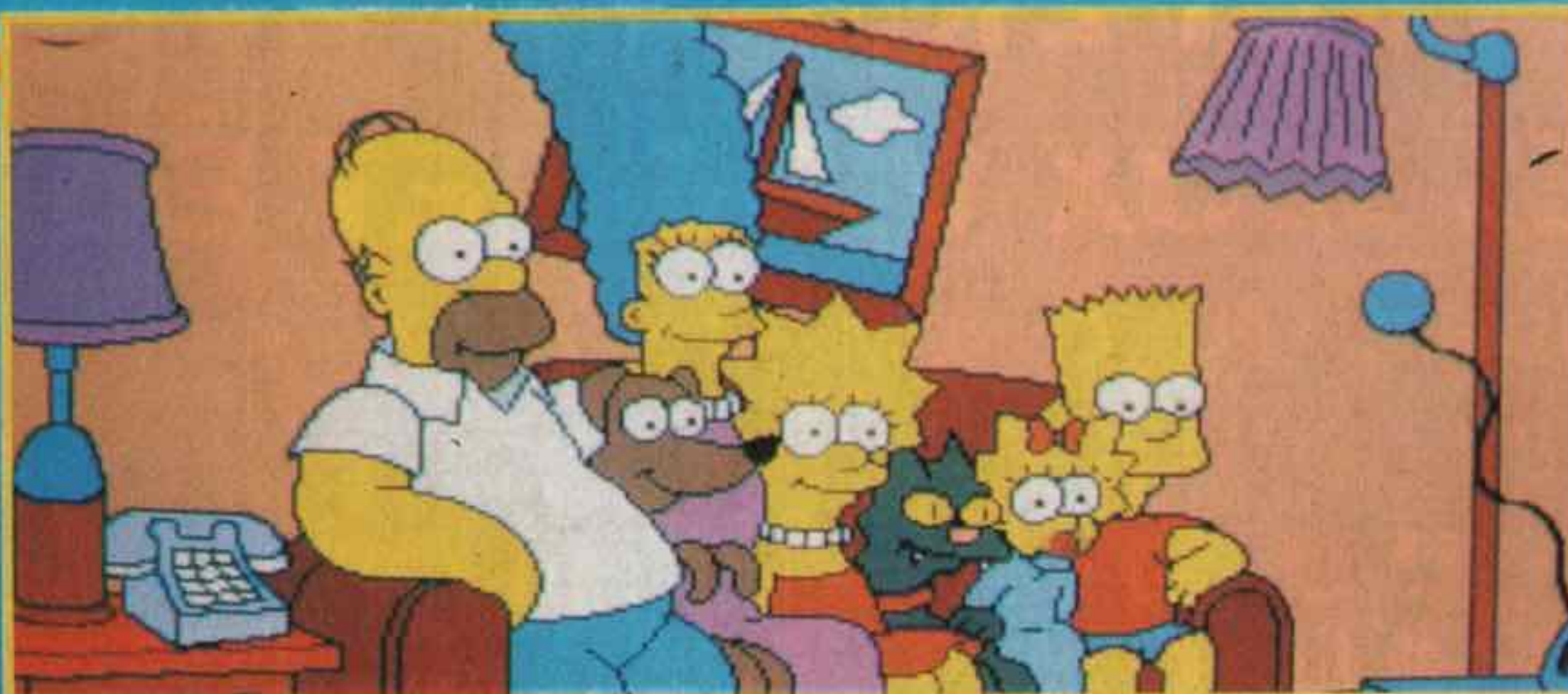


### COMMENTAIRE



AXEL

The Simpsons est un jeu assez particulier. L'originalité du scénario et les moyens mis en œuvre pour remplir la mission offrent un challenge passionnant. La combinaison action/réflexion fonctionne à merveille. Les nombreuses énigmes et casse-tête sont de difficulté progressive. On retrouve avec plaisir l'humour de la série télévisée notamment dans les dialogues (en anglais). Le moment est venu de chausser vos lunettes et de venir en aide au jeune Bart...



Les Simpsons au grand complet. Ils vous viendront en aide si vous parvenez à les convaincre que la ville est en danger.



## REVIEW



Une séquence purement arcade. Bart survole le niveau à l'aide de sa planche à roulettes.

Les objets s'achètent dans les magasins. A vous de trouver pour quelle action ils peuvent être utilisés.

Dans la version NES, il était possible de reconnaître les objets qu'il fallait repeindre, dans le premier niveau, en utilisant les lunettes à rayons-x: ils étaient marqués d'un point blanc. Sur Megadrive, ce n'est plus possible. Tout ce qui est mauve doit être scrupuleusement étudié. Quand on sait que le temps pour finir un niveau est compté, la tâche paraît extrêmement difficile.

En sautant sur cet alien d'apparence humaine, vous obtiendrez des boules d'énergie et prouverez à votre famille que la menace d'une invasion étrangère est bien réelle. Vos parents et vos sœurs vous aideront alors.

## COMMENTAIRE



ROBBY

Pas de grosse surprise avec The Simpsons sur Megadrive. Le jeu reprend point pour point la version originale développée sur la NES sans tirer parti des meilleures capacités techniques de la console de Sega. Cela n'empêche absolument pas ce titre d'être très fun; les niveaux sont très variés et riches en gags de tout genre. Il s'agit d'un bon jeu d'action/réflexion.

# THE SIMPSONS

## BART VS. THE SPACE MUTANTS

**EDITEUR : FLYING EDGE**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE**

**NOMBRE DE VIES : 4**

**OPTION CONTINUE : NON**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON**

**CONTROLE : EXCELLENT**

**1**  
JOUEURS



CARTOUCHE

**PRESENTATION 55%**

Quelques écrans d'introduction pour vous mettre au parfum.

**GRAPHISME 77%**

Les décors sont très proches de la série télévisée, très colorés et finement détaillés.

**ANIMATION 70%**

Bart a une dégaine assez marrante. Le mouvement des monstres manque d'originalité.

**BANDE-SON 67%**

Une bonne digitalisation des voix. La musique est pétillante mais répétitive.

**JOUABILITE 82%**

Bart peut facilement prendre ses jambes à son cou et sauter toujours plus haut.

**DUREE DE VIE 75%**

Les plus persévérants auront beaucoup de plaisir à résoudre les nombreux casse-tête.

**INTERET 76%**

Une adaptation de série télé réussie. Vous pouvez l'acheter les yeux fermés.





## REVIEW



Les armes que vous ramassez sont en général très efficaces. En revanche, dès que vous êtes touché, elles disparaissent.

Cody, le boxeur, est le champion des coups de poing et des coups de pied "envolés". Son coup spécial, un coup de pied tournant, est ravageur.



Au corps à corps, les deux héros disposent de coups efficaces. Cody, par exemple, peut saisir un adversaire, lui donner deux coups de genou et, enfin, le "balancer" sur ses adversaires.

## COMMENTAIRE

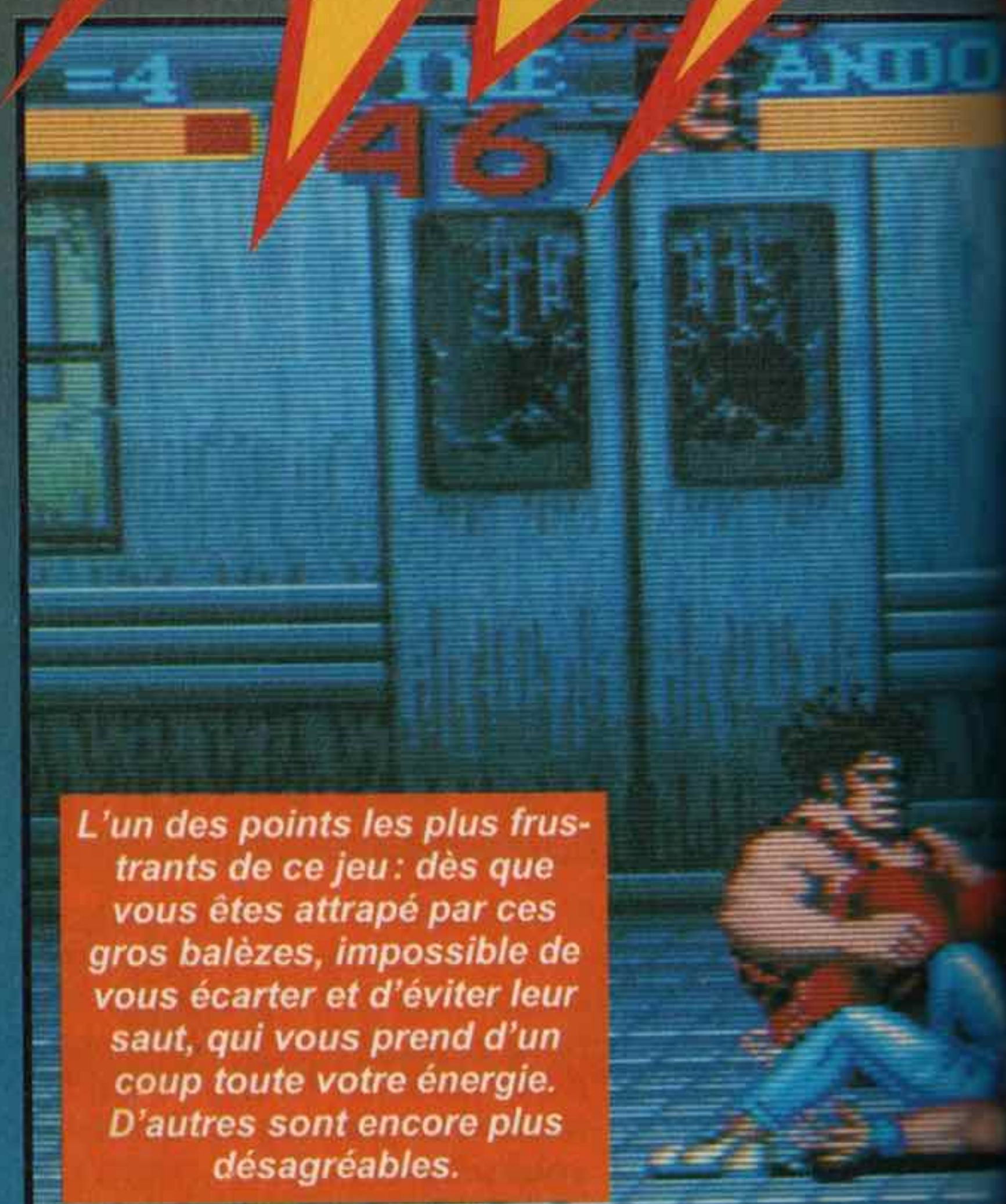


## PHILIPPE

Final Fight est le jeu qu'il vous faut si vous avez passé une mauvaise journée et avez envie de vous défouler. Vous allez pouvoir fracasser du voyou à bras raccourcis. Hélas, il est loin d'atteindre les sommets d'un Burning Fight ou de l'imminent Street Fighter II. Si les graphismes sont corrects, l'animation des personnages reste saccadée et la bande musicale se répète inlassablement. Le grand nombre de coups dont disposent les deux personnages que vous pouvez incarner rehausse le niveau du jeu. Néanmoins, l'intérêt que l'on peut porter à Final Fight est assez restreint, puisqu'il suffit d'avancer et de démolir tous ceux qui vous font de l'ombre. J'y ai joué avec plaisir, mais je ne l'achèterai pas car il est trop répétitif.

Adapté de la borne d'arcade Final Crush de Capcom, Final Fight en reprend le scénario et, en partie du moins, les graphismes. En revanche, vous ne pouvez diriger qu'un seul balèze à la fois. L'histoire : maire d'une charmante petite ville, vous luttez activement contre le crime. Malheureusement, votre charmante fille vient d'être kidnappée. Votre sang d'ancien lutteur ne fait qu'un tour, et vous partez à sa recherche. Vous incarnez soit le lutteur soit un champion de boxe. Le jeu se résume à une baston sur scrolling horizontal, qui n'est pas sans rappeler Burning Fight, la conversion sauvage de ce jeu sur Neo Geo. Hélas, les graphismes pas plus que l'animation ne sont à la hauteur de ce dernier (qui est en tout point supérieur à la version arcade). Vous utilisez divers coups spécifiques à chacun des deux combattants, les coups au corps à corps étant les plus impressionnants (coups de tête ou de genou suivis de projection). Bizarrement, le coup spécial, qui fait l'effet d'une smart bomb en éliminant tous les ennemis proches de vous, consomme de l'énergie, contrairement aux versions japonaise et d'arcade. Final Fight est un jeu assez sympa, mais d'un niveau inférieur, par exemple, à Street Fighter II, que nous attendons toujours avec beaucoup d'impatience sur Super Nintendo...

# FINAL FIGHT



L'un des points les plus frustrants de ce jeu : dès que vous êtes attrapé par ces gros balèzes, impossible de vous écarter et d'éviter leur saut, qui vous prend d'un coup toute votre énergie. D'autres sont encore plus désagréables.



Les deux protagonistes : vous pouvez choisir le boxeur ou le lutteur. Le premier vous permettra des coups de poing et de pied efficaces, le second des prises au corps à corps dévastatrices...



## COMMENTAIRE



WIEKLEN

J'avoue avoir été franchement déçu par la version Super Nintendo de Final Fight. En premier lieu, à cause de l'impossibilité de jouer à deux, qui diminue très fortement l'intérêt. Les personnages semblent avoir été littéralement "écrasés" lors du passage dans la version française, et sont nettement moins bien animés que dans la version arcade. Hormis la taille des sprites, ce jeu rappelle en fait tout simplement Double Dragon... que je n'aime pas, vous l'aurez compris !

Les grands méchants. Les jumeaux sont gênants, mais une bonne utilisation des armes et du coup spécial permet d'en venir à bout. Le samurai est beaucoup plus dangereux. Dès que vous lui faites perdre ses sabres, il vous fonce dessus et seul un bond bien calculé permet de l'éviter. Quant au policier (véreux) armé d'un pistolet, il vous tue d'un tir et est accompagné d'une multitude de sbires. Dur !

## REVIEW



EDITEUR : CAPCOM

PRIX : E

DISPONIBILITE : SEPTEMBRE  
DIFFICULTE : MOYENDIFFICILE  
NOMBRE DE VIES : 5  
OPTION CONTINUE : 3  
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1  
CONTROLE : MOYEN

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 55%

La séquence de départ se limite à une démonstration du jeu, et la documentation est plus que succincte.

GRAPHISME 45%

Certes, les sprites sont gros, mais franchement ridicules !

ANIMATION 62%

Les sprites sont gros, mais leur animation n'est pas à la hauteur...

BANDE-SON 62%

La musique passe inaperçue et les bruitages sont corrects, sans plus.

JOUABILITE 58%

Les personnages répondent correctement, mais lors d'une attaque, vous pouvez perdre des vies sans pouvoir réagir.

DUREE DE VIE 35%

Je dirai bien "cinq minutes, le temps d'être dégoûté", mais c'est très subjectif.

INTERET 57%

Que l'on est loin de Street Fighter II ! Ce jeu m'a inspiré un profond ennui, je le déconseille aux amateurs de baston.





Les JO de Barcelone ont démontré la suprématie absolue des basket-  
teurs américains. Pourquoi ne pas retrouver cette ambiance magique  
et incarner Michael Jordan ou Magic Johnson ? Cette cartouche vous  
propose deux styles de jeux : arcade, plus facile à maîtriser, ou simula-  
tion, encore plus proche de la réalité. Vous pourrez ainsi affronter l'ordi-  
nateur ou jouer avec un ami, en équipe ou en opposition. Les grandes  
équipes de la NBA sont présentes à l'appel, avec leurs joueurs prodiges.  
Le programme a d'ailleurs repris leurs statistiques exactes, de façon à  
accroître le réalisme. Les options de jeux sont variées. En attaque, vous  
contrôlez toujours le joueur qui détient le ballon. Dribbles et passes  
s'enchaînent jusqu'au tir final : simple, en saut, avec feinte ou figures  
spéciales exécutées par certains joueurs dans des placements particu-  
liers. En défense, vous devrez tenter de bloquer les passes et les tirs.  
Lancers francs et temps morts complètent la panoplie. Toutes les fautes  
seront impitoyablement sanctionnées par l'arbitre : dépassement de  
temps, reprise du dribble après son arrêt, tentative de passage en force,  
etc. Le mode Replay permet de revoir une action au ralenti et le système  
de sauvegarde par code facilite la progression dans les tournois.

## COMMENTAIRE

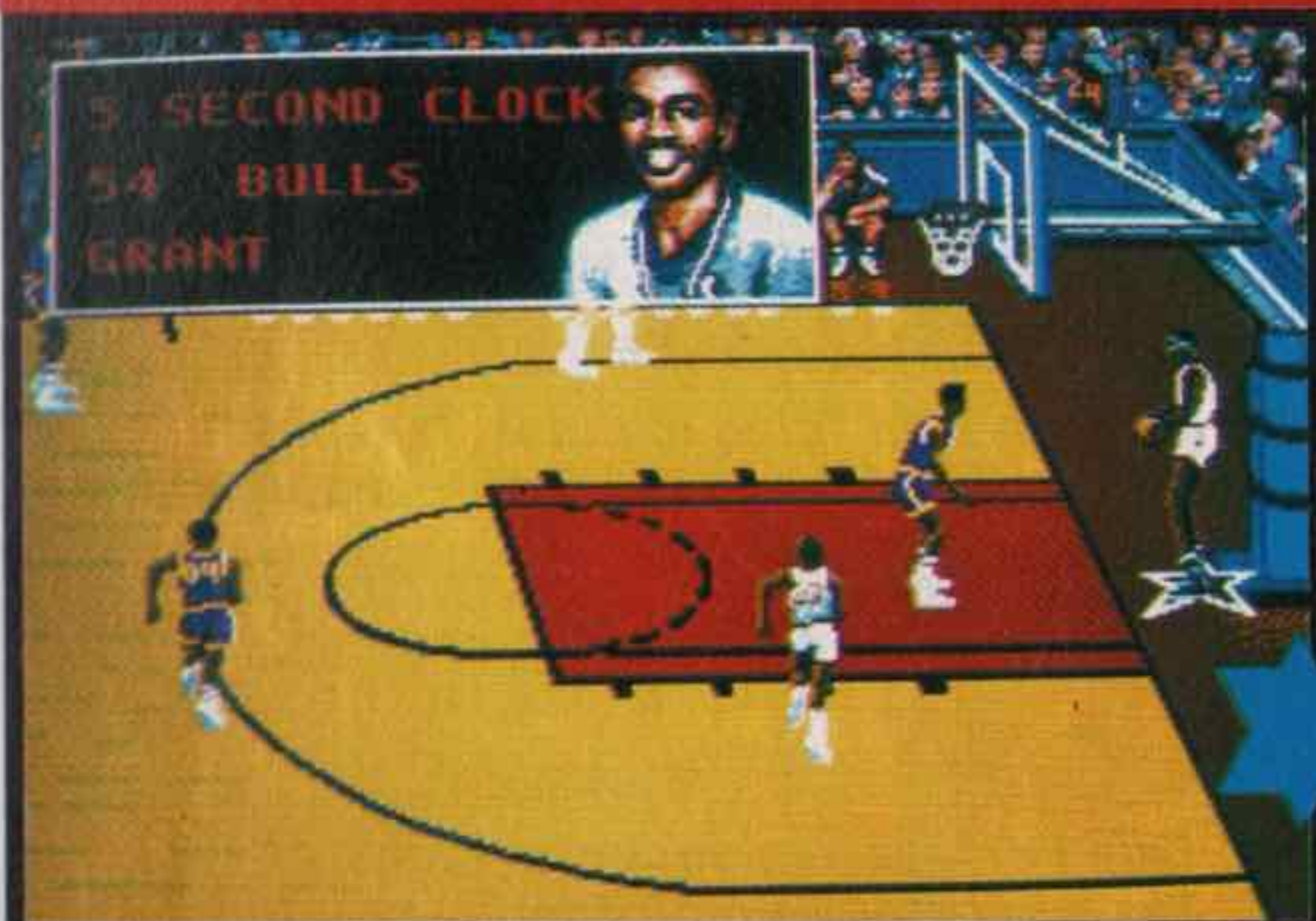
Electronic Arts nous a concocté là un excellent pro-  
gramme. Tout est pensé dans les moindres détails et  
fort bien réussi. L'angle de vue adopté est parfait pour  
bénéficier d'une bonne vision tout en fournissant un  
certain relief. Le scrolling latéral se fait oublier tant il  
est fluide. La jouabilité est exemplaire, à tel point que  
l'on maîtrise les commandes en quelques instants.  
Tout cela ne s'est pas fait au détriment des possibilités  
de jeu, d'une grande richesse. Toutes les finesses du  
basket ont été ainsi intégrées : figures spéciales des  
ténors, gestion de l'équipe, caractéristiques de chaque  
joueur, matérialisées tant par la représentation à  
l'écran que par leur manière de jouer, prise en compte

de la fatigue en mode simulation, etc. Le mode Replay à vitesse  
variable et la sauvegarde par code ajoutent encore à l'intérêt de ce pro-  
gramme indispensable.

### SPIRIT



Le pro-  
gramme joue  
«vrai», met-  
tant bien à  
profit les  
talents spéci-  
fiques de cha-  
cun.



LOS ANGELES LAKERS			PHILADELPHIA 76ERS		
ERKINS ORWARD 14		MAHORN FORWARD			
ORTHY ORWARD 42		BARKLEY FORWARD			
IVAC ENTER 12		GILLIAM CENTER			
DHNSON UARD 32		GREEN GUARD			
COTT UARD 4		HAWKINS GUARD			

Les visages des joueurs sont  
bien reconnaissables.



L'arbitre ne laisse pas-  
ser aucune faute

Voilà un panier sans  
bavure. Malheureuse-  
ment, c'est celui de vos  
adversaires !

# BULL VS LAKERS

## TIP !

POUR COMMENCER, choisissez une  
équipe adverse pas trop solide. Après  
un point, remettez en jeu très rapide-  
ment pour tenter de prendre de  
vitesse vos adversaires. Jouez à fond le  
jeu d'équipe et feintez pour passer  
le barrage de la défense.





S

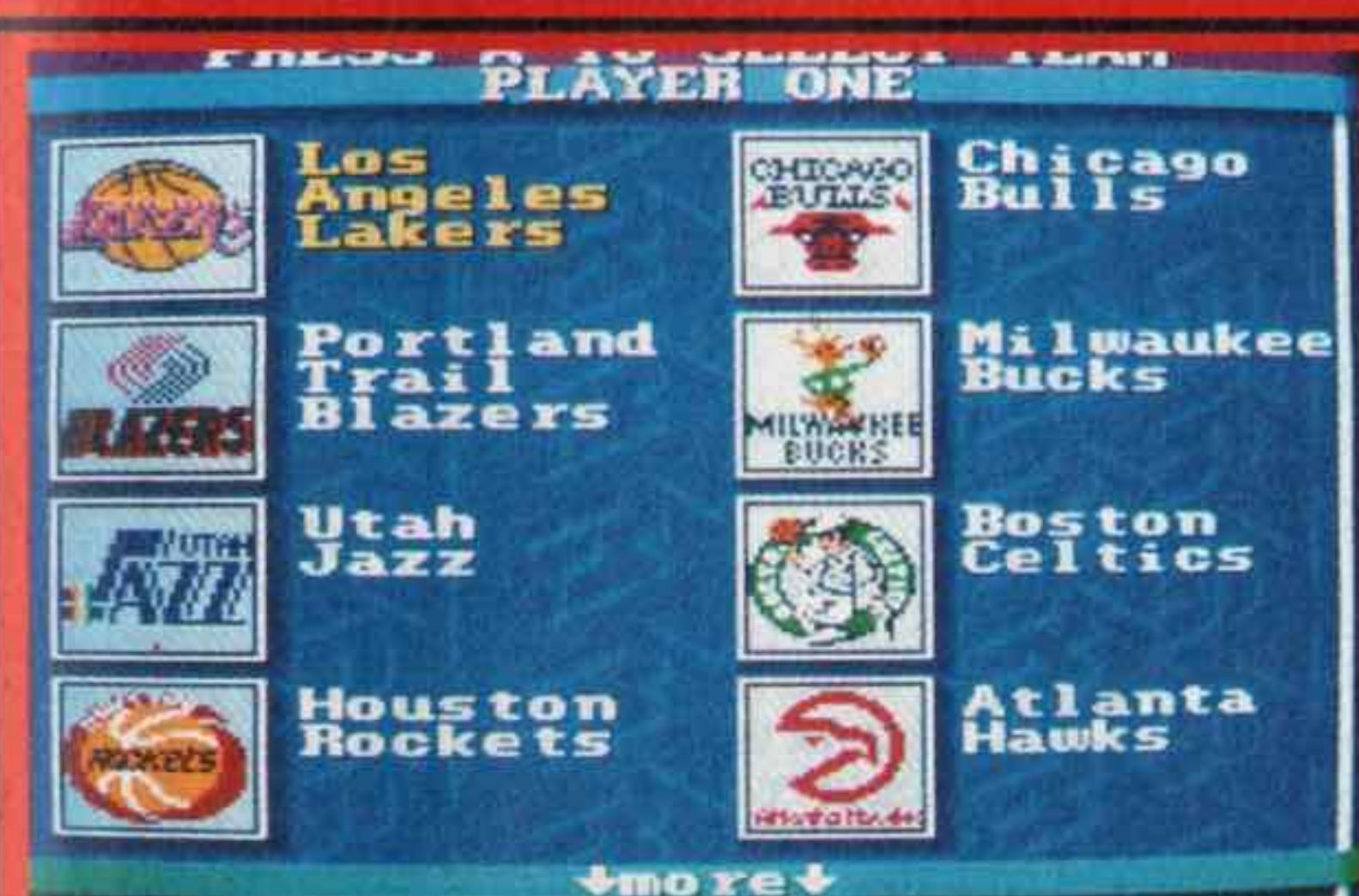
Lors des passes, vous pouvez laisser faire le programme ou choisir précisément un partenaire.



Plus que quelques secondes avant le fatidique coup d'envoi.



Vos adversaires ne se sont pas repliés assez vite. Profitez-en pour tenter un "un contre un" victorieux.



Choisissez votre équipe et celle que vous affronterez parmi les dix-huit proposées.



Le match est retransmis en direct; ne décevez pas les téléspectateurs!



Privilégiez les joueurs démarqués qui auront les coudées franches... au moins quelques instants.

Pour les lancers francs, immobilisez un index sur la plage blanche. Cet index bouge d'autant plus lentement que le pourcentage de réussite est important.



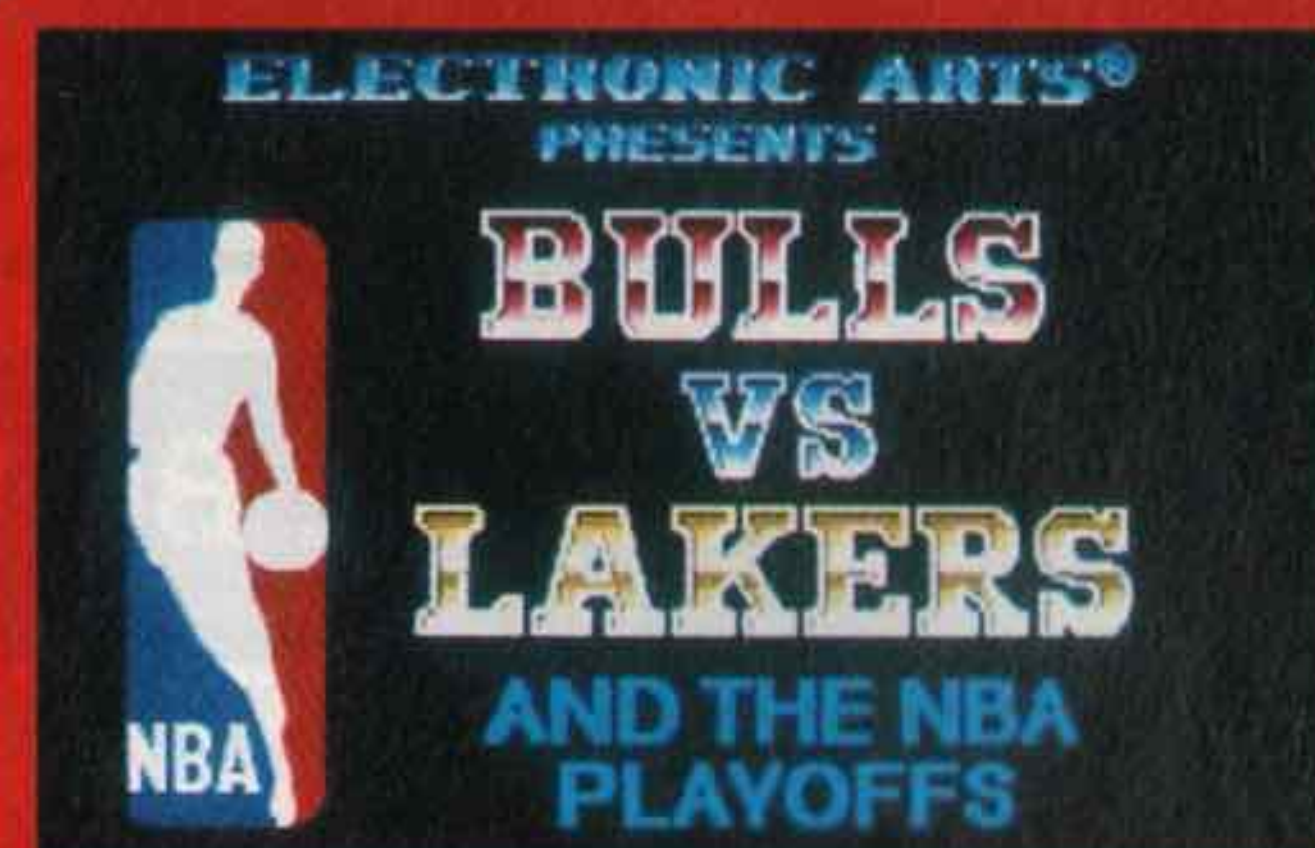
## COMMENTAIRE



ROBBY

Les derniers matches, les plus épiques, de la phase finale du championnat de basket-ball américain ont opposé les Bulls de Chicago aux Lakers de Los Angeles. Retrouvez ici l'ambiance fantastique de ces Playoffs avec les membres de la Dream Team.

Il n'y a rien à redire à cette cartouche tant elle est prenante, notamment en mode deux joueurs. Fanas de basket-ball, ne cherchez plus, c'est une Megadrive qu'il vous faut! Avec ce titre remarquable signé Electronic Arts, la collection des excellents jeux de sport pour la console de Sega s'agrandit.



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : TOUT JOUEUR

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : PARFAIT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

**PRESENTATION** 85%

L'extrait de match vous met dans l'ambiance et les options sont variées.

**GRAPHISME** 89%

Les décors sont de bonne facture et chaque joueur s'apparente vraiment à son modèle.

**ANIMATION** 87%

Le scrolling latéral est parfait, l'animation des joueurs étant un peu en deçà, tout en restant excellente.

**BANDE-SON** 74%

Les digitalisations vocales soutiennent bien l'ambiance mais les bruitages du ballon sont trop discrets.

**JOUABILITE** 89%

Il ne faut pas plus de quelques instants pour maîtriser l'usage des trois boutons.

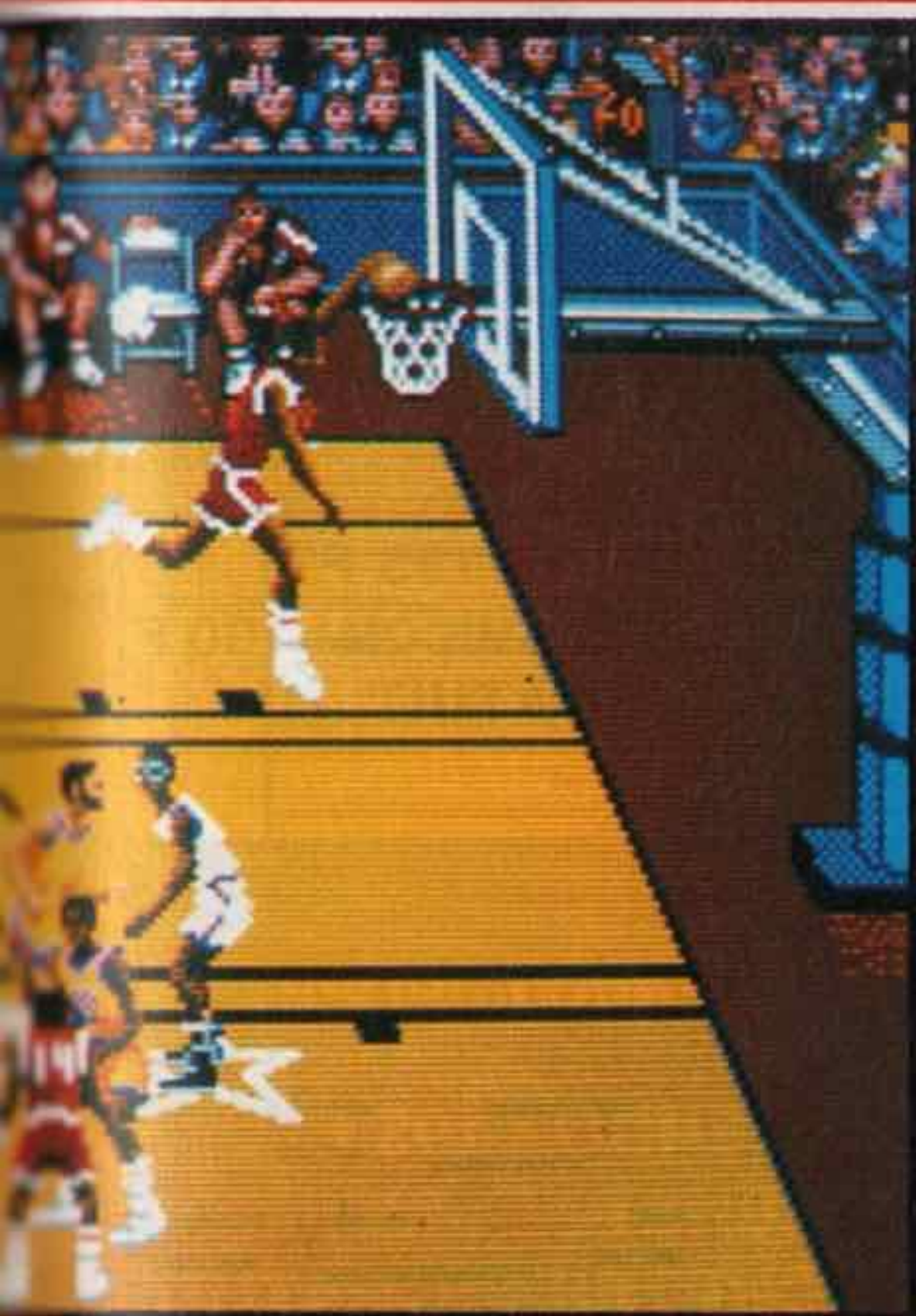
**DUREE DE VIE** 88%

Accrochez-vous avant de battre les meilleures équipes au plus haut niveau.

**INTERET** 92%

Un Mega-Hit, qui pourra faire aimer ce sport à ceux qui s'en désintéressent!

RS





## LILLE

44 rue de Béthune  
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe  
Tel : 20 55 67 43



## STRASBOURG

6 rue de Noyer  
Tel : 88 22 23 21

## DOUAI

39 rue Saint-Jacques  
Tel : 27 97 07 71



## V.P.C.

rue de la voyette

## LESQUIN

Tel : 20 87 69 55

## GAME BOY

### PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADDAMS FAMILY	239,00	MEGAMAN	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	METROID 2	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	MICKEY DANGEROUS C	239,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00	MICKEY MOUSE 2	239,00
ALLEWAY	195,00	MISSIL COMMAND	239,00
ALTERED SPACE	239,00	MOTOCROSS	195,00
BASEBALL	140,00	NAIL N SCALE	239,00
BATMAN	195,00	NAVY SEALS	239,00
BATMAN RETURN	239,00	NEMESIS 2	239,00
BATTLE TOADS	239,00	NFL FOOTBALL	239,00
BEETLE JUICE	239,00	NINJA GAIDEN	259,00
BLADES OF STEEL	259,00	NINJA TURTLE 2	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	NINJA TURTLE	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00	PACMAN	195,00
CASTLEVANIA 2	239,00	PIPE DREAM	140,00
CHASE HQ	195,00	PIT FIGHTER	239,00
DAE DALIAN OPUS	140,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
DAYS OF THUNDER	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	PUNISHER	239,00
DOUBLE DRIBLE	239,00	R TYPE	239,00
DR MARIO	195,00	RADAR MISSION	195,00
DUCK TALES	259,00	RESCUE OF PRINCESS	195,00
F1 RACE	195,00	ROBOCOP II	239,00
F1 SPIRIT	195,00	ROGER RABBIT	239,00
FACEBALL 2000	259,00	SIMPSONS	259,00
FASTEST LAP	239,00	SOCCER	195,00
FERRARI GP	239,00	SPIDERMAN	195,00
FIGHTING SIMULATOR	239,00	STAR TREK	239,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPER RC PRO AM	195,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	SUPERMARIOLAND	195,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TENNIS	195,00
GRADIUS	239,00	TERMINATOR II	259,00
GREMLINS 2	220,00	THE FLASH	259,00
HAL WRESTLING	195,00	TINY TOON	239,00
HOOK	239,00	TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	299,00
HUDSON HAWK	239,00	TURN N BURN	239,00
IN YOUR FACE	239,00	WAVE RACE	239,00
JACK NICKLAUS	239,00	WORLD CIRCUIT	239,00
KUNG FU MASTER	195,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
MARBLE MADNESS	239,00	WORLD ICE HOCKEY	239,00
MEGAMAN 2	239,00	YOSHI	239,00

## SUPER NES USA

**SUPER NES USA**  
+ Prise péritel+ 1 manette  
**1090 F**

**SUPER NES USA + Prise**  
péritel+ 2 manettes + Mario 4  
**1490 F**

**SUPERSCOPE/6 JEUX**  
**599 F**

ACTRAISER	549,00
ADDAMS FAMILY	495,00
ADVENTURE ISLAND	499,00
ARCANA	549,00
CASTLEVANIA 4	495,00
CHESSMASTER	549,00
CONTRA III	495,00
F ZERO	449,00
FINAL FANTASY 2	549,00
FINAL FIGHT	495,00
HOME ALONE	495,00
JACK NICKLAUS	469,00
JOE & MAC	495,00
LAGOON	549,00
LEMMINGS	495,00
MAGIC SWORD	TEL
NBA BASKET BALL	TEL
PILOT WINGS	449,00
PIT FIGHTER	469,00
R P M RACING	469,00
RAIDEN	590,00
SMART BALL	469,00
RIVAL TURF (RUSHING BEAT)	469,00
DRAKKEN	469,00
ROBOCOP 3	590,00
ROMANCE OF 3 KINGDOM	590,00
SIM CITY	469,00
SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
SPANKING QUEST	549,00
SPIDERMAN	TEL
SUPER BATTLE TANK	469,00
SUPER OFF ROAD	469,00
SUPER R TYPE	439,00
SUPER TENNIS	449,00
SUPER WRESTLEMANIA	495,00
SUPPER SOCCER CHAMPION	495,00
TOP GEAR	469,00
TRUE GOLF CLASSIC	495,00
TURTLES IV	TEL
ULTRA MAN	495,00
WORLD LEAGUE SOCCER	495,00

### SUPER PROMO !

BILL LAMBEER'S BASKETBALL	299,00
GHOULS AND GHOSTS	495,00
GRADIUS 3	399,00
POPULOUS	399,00
STREET FIGHTER II	645,00
ZELDA 3	495,00

## SUPER FAMICOM

**SUPER FAMICOM +**  
**PRISE PERITEL**

**1 390 F**

**+1 CARTOUCHE AU CHOIX**

**1 790 F**

(d'une valeur maximale de 590 F)

ADVENTURE ISLAND	490,00
BATTLE BLAZE	540,00
CONTRA SPIRIT	549,00
DINA WARS	549,00
DIRTY CHALLENGER	590,00
FINAL FIGHT GUY	590,00
GOEMON	549,00
GOLDEN FIGHTER	590,00
GRADIUS III	439,00
HAT TRICK HERO	549,00
HOOK	590,00
KING OF MONSTER	590,00
MARIO PAINT+ SOURIS	790,00
METAL JACK	590,00
OTHELLO	490,00
PARODIUS	590,00
PHANLANX	590,00
PRINCE OF PERSIA	549,00
RAMNA 1/2	590,00
RETURN OF DOUBLE DRAGON	TEL
ROCKETTER	439,00
RPM RACING	439,00
SUPER BOWLING	549,00
SUPER CUP SOCCER	490,00
SUPER E.D.F	490,00
SUPER F1 CIRCUS	590,00
SUPER FORMATION SOCCER	590,00
SUPER MARIO KART	TEL
THUNDER SPIRIT	490,00
TURTLES IV	590,00

### FABULEUSES PROMO !

CASTLEVANIA	399,00
LEMMINGS	399,00
POPULOUS	299,00
RUSHING BEAT	399,00
SOUL BLADER	299,00
STG	399,00
STREET FIGHTER II	645,00
SUPER R TYPE	369,00
SUPER VALIS	399,00
SUPER WRESTLEMANIA	399,00
TOP RACER	399,00

## GAME GENIE POUR NES : 590 F

## NES USA

**GAME KEY**  
**245 F**

**GAME KEY**  
avec 1 ou 2 cartouches  
**125 F**

**GAME KEY**  
avec 3 cartouches  
**Gratuit**

### TITRES

BATMAN	295,00
CASTELVANIA III	295,00
CHIP N DALE	430,00
HOOK	395,00
ICE HOCKEY	330,00
IMPOSSIBLE MISSION 2	295,00
HARLEM GLOBE TROTTERS	495,00
MEGAMAN 3	430,00
MEGAMAN 4	495,00
MISSION IMPOSSIBLE	250,00
NINJA TURTLES 3	495,00
TERMINATOR 2	449,00

**AUTRES TITRES : NOUS CONTACTER**

**ADAPTATEUR SUR NES/SUPER FAMICOM : 195 F**  
**AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM : 100 F**  
**AVEC 2 CARTOUCHES ACHETÉES : GRATUIT**

### GENIAL !!!

**ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE**  
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises  
**ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 195 F**  
**AVEC UNE CARTOUCHE ACHETÉE : 99 F**  
**AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETÉES : GRATUIT**



# MEGADRIVE JAPONAISE

**MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 1 090 F**

**CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F**

ART ALIVE	285,00	IMMORTAL	425,00
AYRTON SENNA GP	465,00	J. MADDEN 92	395,00
BEAST WARRIORS	345,00	J MONTANA 2	285,00
CARMEN SANDIEGO	449,00	JAMES POND	345,00
CHUCK ROCK	449,00	LAKERS VS CELTIC	449,00
CRUDE BUSTER	449,00	MARBLE MADNESS	425,00
DARIUS 2	345,00	MARIO LEMIEUX HOCKEY	345,00
DARK CASTLE	285,00	MARVEL LAND	285,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	425,00	MEGAPANEL	285,00
DECAP ATTACK	250,00	MICKEY CASTLE	299,00
DESERT STRIKE	395,00	MOONWALKER	250,00
DHANA	345,00	PGA TOUR GOLF	449,00
DRAGON EYES III	449,00	PIT FIGHTER	385,00
EA ICE HOCKEY	395,00	POPULOUS	285,00
EL VIENTO	400,00	ROAD RASH	385,00
F1 CIRCUS	285,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
F1 GRAND PRIX 60 Hz	285,00	SPLATTER HOUSE II	449,00
F22 INTERCEPTOR	425,00	SUPER VOLLEY BALL	295,00
FAIRY TALE ADVENTURE	345,00	TAZMANIA	425,00
FANTASIA	285,00	TERMINATOR	465,00
FATAL REWIND	345,00	THUNDER FORCE IV (60HZ)	449,00
FERRARI GP	449,00	THUNDER PRO WRESTLING	269,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	TOE JAM & EARL	385,00
GHOULS N GHOSTS	345,00	TOKI	425,00
GLEYS LANCER	449,00	TURBO OUT RUN	485,00
SUPER MONACO GP	285,00	WORLD CUP SOCCER	250,00

## MEGA PROMO !

ALICIA DRAGON	385,00	KID CHAMELEON	385,00
ARROW FLASH	190,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
BAD O MEN	190,00	OLYMPIC GOLD	345,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	299,00	PHELIOS	190,00
BLOCK OUT	150,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
CRACK DOWN	150,00	ROBOCOD	345,00
DICK TRACY	190,00	SAINT SWORD	190,00
GOLDEN AXE 2	285,00	SONIC	249,00
GYNOUG	150,00	STEEL EMPIRE	190,00
HELL FIRE	190,00	SWORD OF SWODAN	190,00
JEWEL MASTER	190,00	WANI WANI WORLD	190,00
JORDAN VS BIRD	345,00	WONDERBOY 3	150,00
		XDR.	190,00

**ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F**  
**AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F**  
**AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT**

# GAME GEAR

**GAME GEAR + SONIC**  
**1 090 F**

**GAME GEAR + LOUPE**  
**+ DONALD DUCK**  
**1 090 F**

**ALIMENTATION SECTEUR 69 F**

ALIEN SYNDROME	245,00
BUSTER BALL	245,00
CHESS MASTER	245,00
DONALD DUCK	190,00
MICKEY...ILLUSION	245,00
MONSTER WORLD 2	245,00
OLYMPIC GOLD	245,00
OUT RUN	190,00
SHANGHAI II	245,00
SHINOBI	245,00
SLIDER	245,00
SONIC	245,00
SUPER MONACO	215,00
SPIDERMAN	265,00
SUPER KICK OFF	245,00
WONDER BOY	215,00

**NOMBREUX TITRES EN STOCK,**  
**NOUS CONTACTER**

**ADAPTATEUR**  
**POUR MASTER SYSTEM**  
**99 F**

# MEGA CD

**MEGA CD + SOL FEACE**  
**2 490 F**

AFTER BURNER III	499,00
DETONATOR	499,00
ERNEST EVANS	389,00
HEAVY NOVA	389,00
PRINCE OF PERSIA	499,00
SOL FEACE	389,00
WONDER DOG	499,00

**GAME GENIE POUR**  
**MAGADRIVE : TEL**

**ARRIVAGE DE NOUVEAUTES**  
**TOUTES LES SEMAINES.**  
**N'HESITEZ PAS A**  
**NOUS CONTACTER !**

**GRACE A VOS NOMBREUSES**  
**COMMANDES ESPACE 3**  
**A PU BAISSER SES PRIX**

**LIVRAISONS RAPIDES**  
**PAR COLISSIMO**

**Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
<b>TOTAL A PAYER</b>	

**Mode de paiement :** ☐ Chèque bancaire  
☐ Contre-remboursement +35 F

**SIGNATURE :**  
 (parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... VILLE : .....

AGE : ..... Téléphone : .....

Je joue sur :  
 SUPER NINTENDO ☐ SUPER FAMICOM ☐ MEGA CD ☐  
 SUPER NES ☐ NES ☐ GAME BOY ☐  
 MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ carte bleue

Numéro :

Date de validité :

Signature :

C+12

Prix valables sauf erreur d'impression - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles



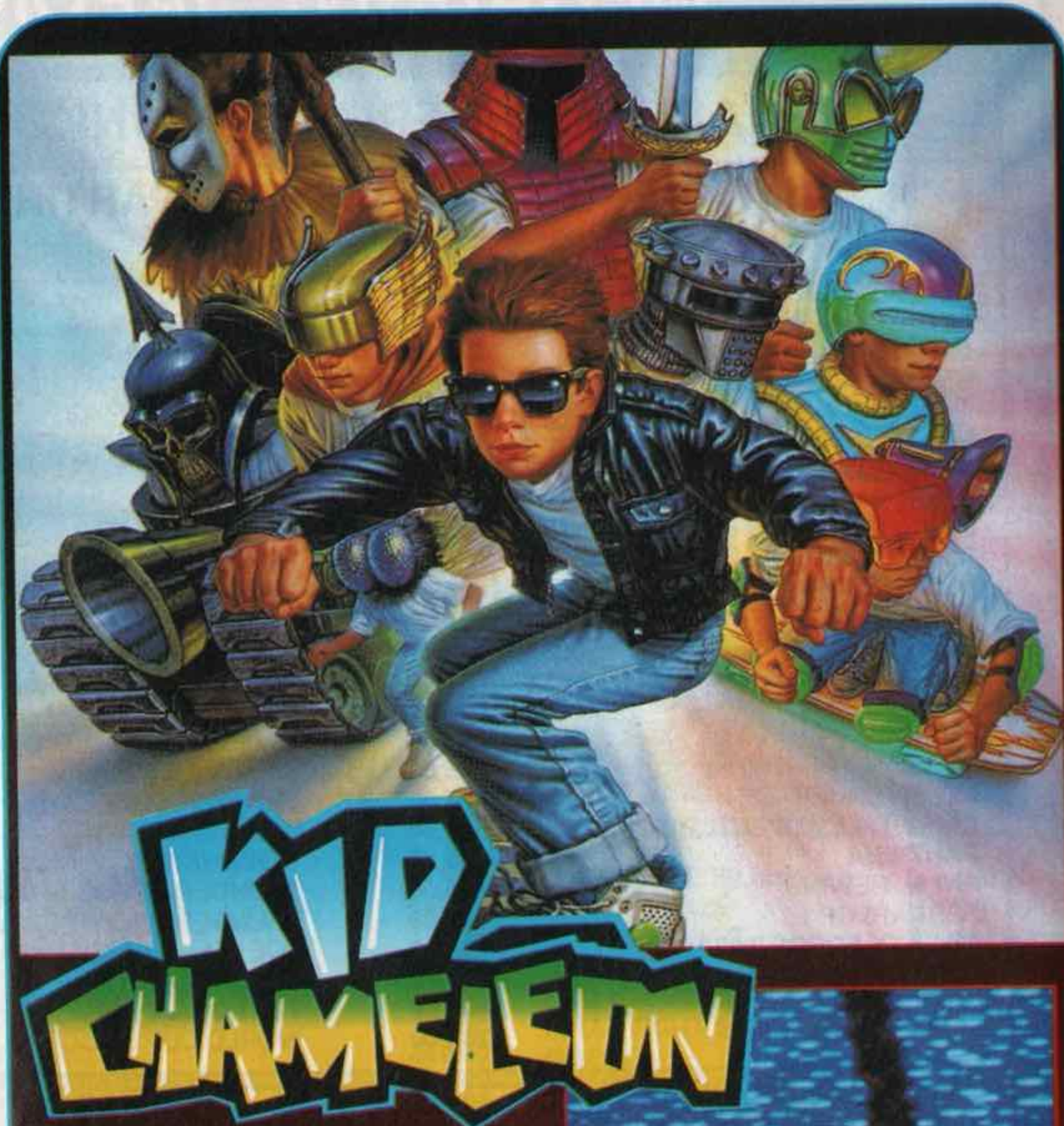
# ES

Bienvenue dans cette rubrique de septembre des tips (trucs, bidouilles, astuces, codes, passwords, casseroles) de Consoles+, le magazine des consoleux qui veulent venir à bout de leurs jeux. A propos de jeu, vous savez que tip veut dire tuyau en anglais. Je vous propose de m'envoyer un jeu de mots original avec les lettres composant le mot "tips" ; genre Trucs Ingénieux Pour Segalopins. Faites-moi parvenir ça en même temps que vos bidouilles et si vous êtes nombreux à trouver des idées marrantes de jeux de mots, on trouvera un petit câdo sympa à offrir au plus original d'entre vous. Robby

## The Duel TEST DRIVE II™

Cette bidouille va vous permettre de faire apparaître un menu d'options secret dans le jeu. Il est assez simple de l'obtenir : il suffit pour cela d'appuyer simultanément sur les boutons A, B et C du paddle pendant que vous conduisez. La compréhension des options ne vous posera pas de problème particulier.

Il est parfois simple de découvrir quelques écrans secrets dissimulés par le programmeur d'un jeu et vous êtes nombreux à avoir trouvé celui de The Duel.



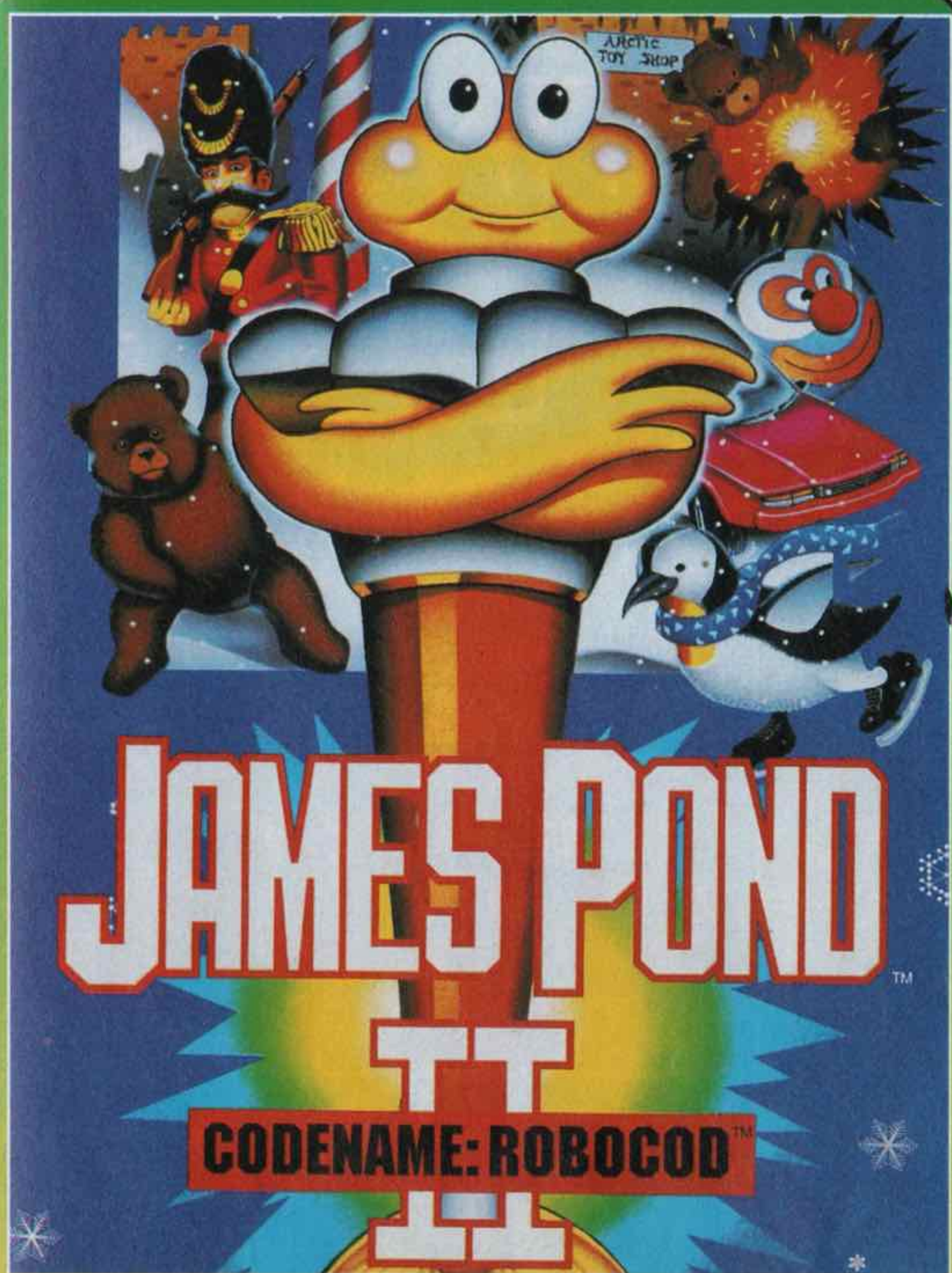
Allumez votre Megadrive avec la cartouche Kid Chameleon et arrêtez la démo du jeu lorsque le personnage Maniaxe apparaît. Démarrez le jeu et allez au premier bonus stage "Elsewhere". Récupérez le casque "Cyclone" et filez dans le niveau sous la montagne du crâne. Descendez la première pente (celle avec les pieux en haut) et, dans la seconde pente, sautez et essayez de rester le plus longtemps possible le long du haut de l'écran jusqu'à trouver un petit passage. Pénétrez dans la salle et éclatez les blocs pour gagner 50 000 points. Revenez sur vos pas en repassant par l'entrée dérobée,

l'écran de jeu sera gelé et commencera à flasher de différentes couleurs. Vous serez désormais dans le niveau "Woods of Despair". Bonne surprise, vous disposerez alors de 6 vies et de pas moins de 1 000 001 points ! Un autre tip de derrière les paddles consiste à terminer le premier niveau en moins de 20 secondes pour s'octroyer un bonus de rapidité de 10 000 points. Vous obtiendrez 5 000 points supplémentaires si, dans le même temps, vous ne ramassez aucune option.





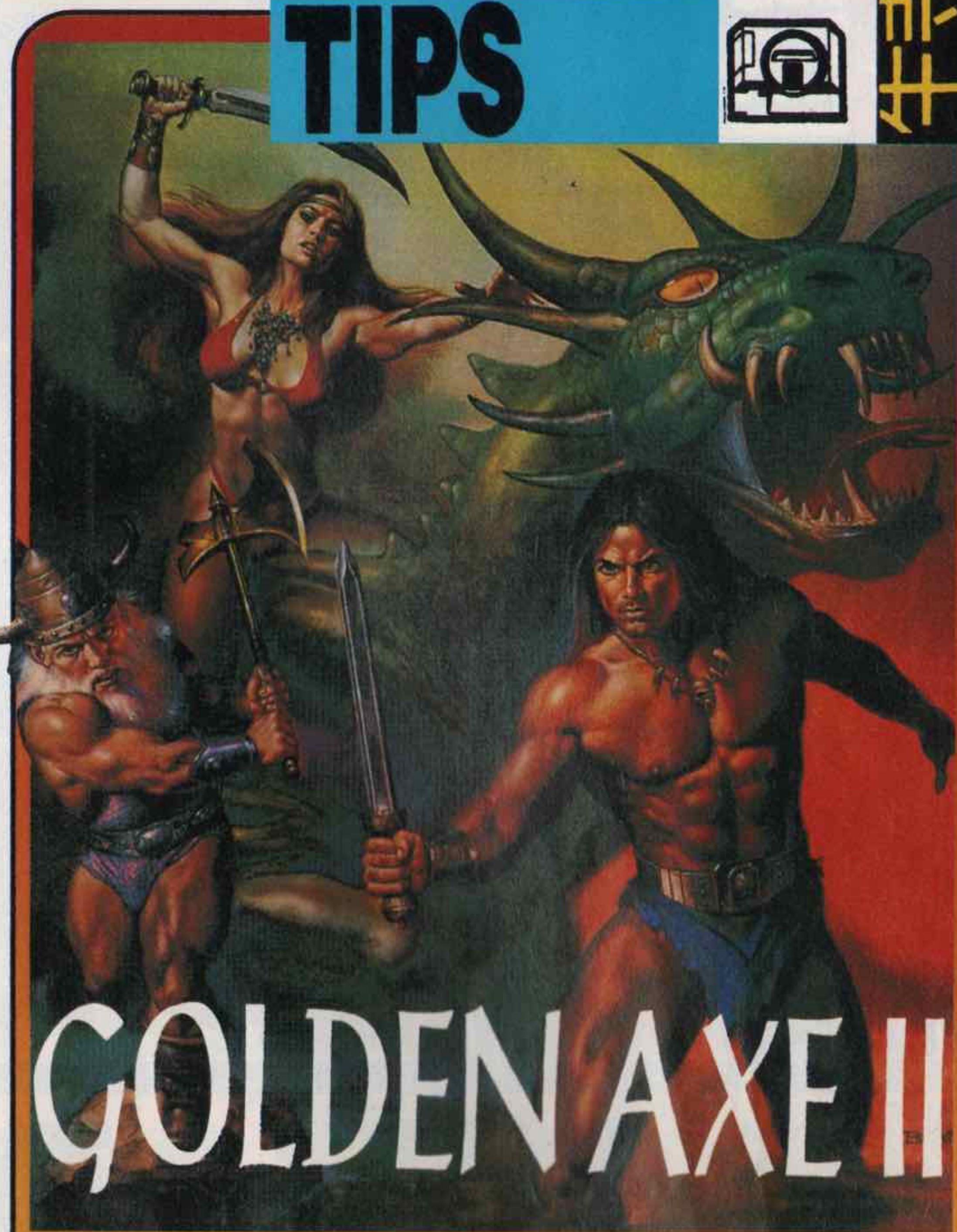
## TIPS



Voilà un petit tip pas bête qui devrait aider les ceusses qui veulent réaliser un gros score dans ce jeu.

L'idée générale est de récupérer tous les bonus à l'extérieur du

château. Ensuite, entrez dans une salle et finissez-la complètement. Une fois la tâche accomplie, les bonus seront affichés derechef, ce qui vous permettra de les récupérer une fois encore.

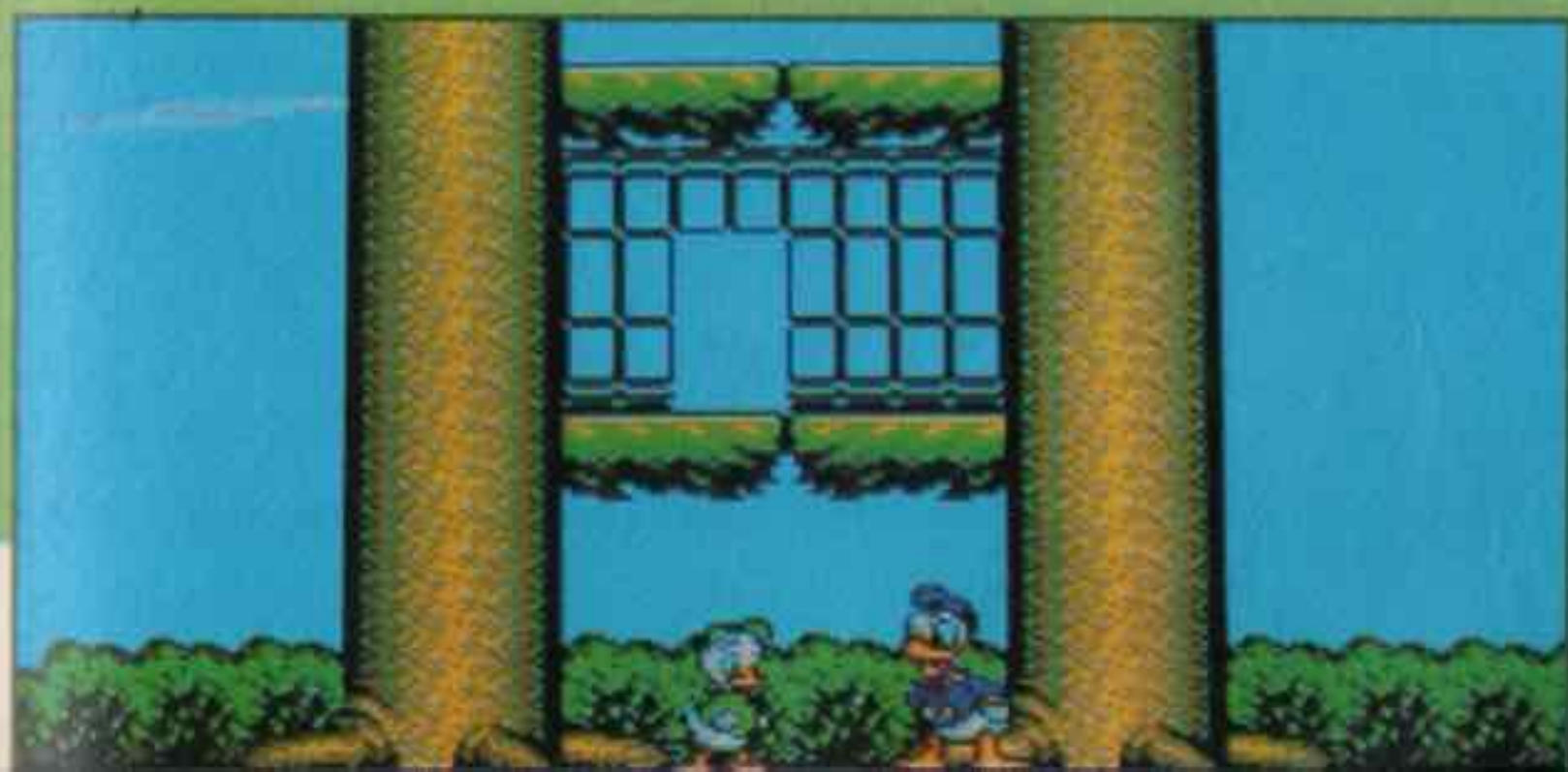


Lorsque vous affrontez un monstre de fin de niveau, appuyez sur le bouton A et ne le relâchez pas tant que vous n'avez pas vaincu le vilain. Ensuite, entrez dans le niveau bonus. Vous pourrez alors relâcher le bouton A mais ne tuez

aucun des petits magiciens et ne ramassez pas de livre de magie. Si vous respectez scrupuleusement ces instructions, vous pourrez utiliser les sorts magiques autant de fois que vous le désirez dans le niveau de jeu suivant.

## SEGA DONALD DUCK

Voici le tip qu'il faut connaître sur Donald Duck. Lorsque vous rencontrerez un pot qui rebondit, cassez-le! Saisissez-vous alors du bonus dissimulé dans le pot. Ensuite, revenez en arrière aussi loin que vous le permet le scrolling d'écran. Reprenez alors votre route en avant et vous retrouverez le fameux pot qui révélera un autre bonus une fois cassé. L'astuce ne marche que les deux premières fois, ensuite le pot ne contiendra plus de bonus. En répétant cette opération à chaque fois que vous rencontrerez un pot, vous finirez par disposer d'un nombre de vies impressionnant. Venir à bout du jeu vous semblera plus facile.



## GHOULS 'N' GHOULS



Quand les monstres vous tombent sur la tête, notamment dans le deuxième niveau, appuyez sur PAUSE et laissez un doigt sur le bouton B. Le jeu sera ralenti et vous pourrez vous déplacer lentement. Vous aurez l'avantage d'être invulnérable, ce qui est pratique.





Ce jeu nous semble être le meilleur jeu de baston sur Mega-drive. Voici un tip qui permet aux deux joueurs de choisir le même personnage. Pour cela, quand le premier joueur choisit son combattant, il doit appuyer simultanément sur la direction HAUT et le bouton A pour valider son choix. Le second joueur pourra prendre le même personnage.



# ALISIA DRAGON



Voici un paquet de tips pour cet excellent jeu testé par Banana San dans notre numéro 6. Une fois que le logo Sega a disparu, appuyez sur le bouton A de votre paddle jusqu'à ce que les mots GAME ARTS disparaissent, puis appuyez sur le bouton B jusqu'à la disparition du mot GAINAX, et appuyez sur C jusqu'à ce que s'efface la phrase COMPOSED BY... Quand les étoiles sortent du cristal appuyez sur START. Un son retentira pour vous indiquer que vos manipulations sont les bonnes. Maintenant, durant la partie, appuyez sur le bouton C du paddle connecté sur le deuxième port. Appuyez sur le



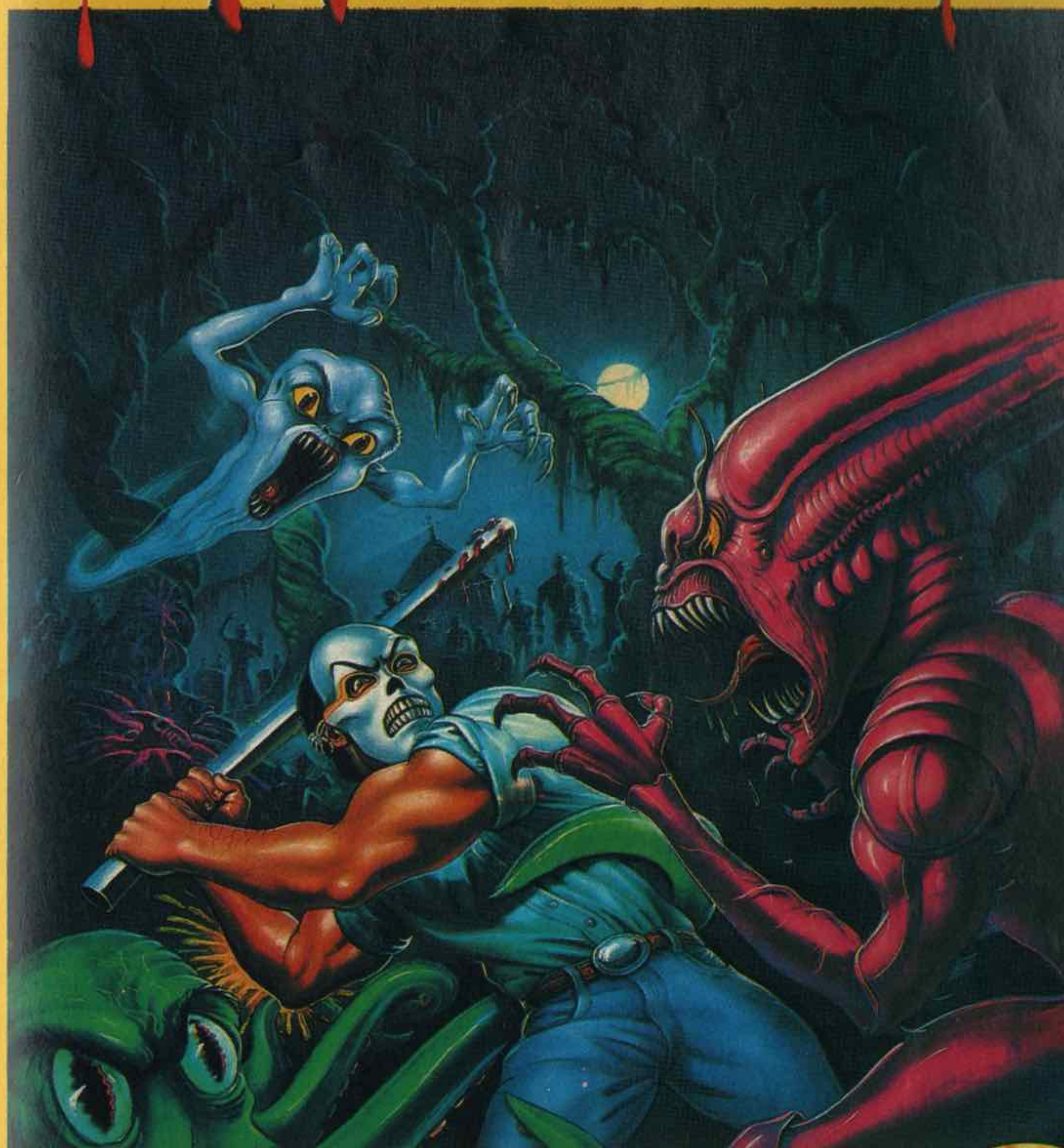




bouton C et vous vous retrouverez au premier niveau. B vous emmènera au niveau 2. En appuyant sur B et C en même temps vous parviendrez au niveau 3. Pour aller au niveau 4, pressez le bouton A. Appuyez sur A et C simultanément pour visiter le niveau 5. Puis, A et B pour le niveau 6. Enfin, pour boucler le tour du propriétaire, en appuyant simultanément sur A, B et C vous parviendrez au niveau 7. Ce n'est pas fini ! Pendant le jeu, appuyez sur le bouton A du deuxième paddle puis pressez B sur le paddle 2 pour revenir à l'action. Pressez HAUT sur le paddle 1 et B sur le paddle B pour augmenter votre puissance. Pressez GAUCHE sur le paddle 1 et B sur le paddle 2 pour remonter le pouvoir foudroyant d'Alisia. DROITE sur le paddle 1 et B sur le paddle 2 pour augmenter la puissance des ennemis. Pressez le bouton pour la foudre sur le paddle 1 et B sur le paddle 2 pour augmenter votre pouvoir foudroyant. Appuyez sur le bouton de sélection de monstres et B sur le paddle 2 pour être immortel.



# SPLATTERHOUSE 2



Ah, Splatterhouse 2 ! Figurez-vous que si nous avons été content d'apprendre la venue de ce jeu gore sur Megadrive, la presque-totalité de la rédaction le trouve bien moins réussi que le premier épisode des aventures de Jason qui se déroulait, lui, sur PC Engine.

Voici la liste des codes de niveaux pour ce jeu Megadrive.

NIVEAU DEUX : EDK NAI ZOL LDL  
NIVEAU TROIS : IDO GEM IAL LDL  
NIVEAU QUATRE : ADE XOE ZOL OME  
NIVEAU CINQ : EFH VEI RAG ORD  
NIVEAU SIX : ADE NAI WRA LKA  
NIVEAU SEPT : EFH XOE IAL LDL  
NIVEAU HUIT : EDK VEI IAL LDL

## ARMES

La tronçonneuse s'obtient en laissant les cisailles après avoir frappé la tronçonneuse sur le sol. Cela se passe à la fin du troisième niveau.

Fouillez le sol sur la première planche du niveau 4 (dans la brume). Au cinquième niveau, s'il y a des briques de potassium, il y a aussi un fusil sur le mur sur la première planche du niveau. C'est sous la gargouille cracheuse d'acide.





# KRUSTY'S FUNHOUSE

Nous venons de tester ce jeu mais nous ne résistons pas à l'envie de vous donner les codes qui vous permettront d'aller plus en avant avec cette excellente cartouche.

NIVEAU DEUX : WHOAMAMA  
NIVEAU TROIS : FLANDERS  
NIVEAU QUATRE : BROCKMAN  
NIVEAU CINQ : SIDESHOW



# SWORD OF VERMILION

Parlez avec Bearwulf dans sa maison qui se trouve à Keltwick. Il vous donnera la clé du donjon. Maintenant, allez au magasin d'équipement et vendez-la pour 1 000 kim. Si, par hasard, l'envie vous prend d'aller dire un petit bonjour à Keltwick, vous vous apercevrez qu'il possède à nouveau la fameuse clé. Mieux, il vous la redonne et vous pourrez aller la vendre à nouveau au magasin d'équipement. Et 1 000 kim de plus ! Et ainsi de suite...



# STEEL EMPIRE



Ce shoot-them-up classique que nous avons testé dans notre numéro 7 demande du temps et de la patience pour être achevé. Voici les tips qui vous permettront d'en faire le tour sans trop de difficultés.

## 99 BOMBES

Démarrez le jeu et, lors de l'écran de sélection, faites la séquence suivante avec le paddle connecté sur le second port : C, A, C, A, START, B.

## CHOIX DU NIVEAU

Allez dans le menu des options et déplacez le curseur sur le "SOUND TEST". Attention : sélectionnez deux fois la première bande sonore, une fois la neuvième et une fois la deuxième. Le "round select" apparaîtra alors...

## 99 VIES

Assurez-vous que vous vous trouvez dans le menu des options et opérez les modifications suivantes : premièrement, DIFFICULTY : HARD ; STOCK : 2 ; CREDIT : 1 ; SOUND TEST : 65. Démarrez le jeu et vous aurez l'agréable surprise de jouer avec 99 vies.

## SAUTER LES NIVEAUX

Encore une fois, ce tip s'active depuis l'écran des options. Changez les options comme indiqué : DIFFICULTY : HARD, STOCK : 2, SOUND TEST : 77. Maintenant, pendant le jeu, appuyez sur le bouton B du paddle connecté dans le port 2 pour passer au niveau suivant.

# DONALD DUCK: QUACKSHOT

Voici un tip qui vous permettra de récupérer un max' de vies. Prenez le Bubble Gum Blaster dans Duckberg et entrez dans le château de Dracula. Avancez jusqu'à trouver un tas de barils. Tirez dans le dernier baril de la deuxième colonne pour trouver une vie. Maintenant sortez du château, entrez derechef pour récupérer une autre vie au même endroit. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le désirez en rechargeant quand il le faut votre arme au Duckberg.

# MIKE DITKA POWER FOOTBALL

Voici un mot de passe qui vous octroie le droit de jouer directement le match de la finale avec les Grobills de Buffalo. Hourra !

FyC42u

# JOE MONTANA II

Voici un tip aussi bizarre que sympa. Il va vous permettre d'enregistrer vos codes personnels pour ce football américain. Lorsque le jeu vous donne un mot de passe après une partie, notez les trois premiers caractères et les deux derniers de ce code. Ensuite, il vous suffit de rajouter les caractères que nous vous donnons au milieu des codes que vous avez notés.

PREMIER TOUR : R555B  
LEAGUE CHAMPIONSHIP : S555D  
SEGABOWL : T555H

# M1 BATTLE TANK

Il semblerait que cette simulation de char n'ait qu'un seul fan au sein de la rédaction : Robby. Il en profite pour vous refiler un tuyau. Pendant la démonstration du jeu, appuyez sur : B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C ET START. Votre char sera invulnérable.





# DONALD DUCK

Voici un tour d'horizon de tous les niveaux de Donald Duck sur Master System avec, pour chacun d'entre eux, quelques conseils bien avisés qui devraient vous permettre de venir enfin à bout de cette excellente cartouche de Sega (grâce au tip des vies révélé ailleurs dans cette rubrique).

1

## NIVEAU UN

C'est un niveau très simple. Frappez toutes les abeilles et tous les champignons pour récupérer des bonus. Pour vaincre l'ours, faites-lui face, restez bien campé sur vos pattes et donnez-lui de grands coups. Si vous possédez 4 étoiles, vous l'abattrez facilement.



Donald subit un froid de canard au pôle Sud.

2

## NIVEAU DEUX

Surpassez-vous pour éviter les vautours, les serpents et autres belligérants mais ne vous inquiétez pas si vous perdez votre arme avant d'affronter le lion. Pour le battre, restez au milieu de l'écran et sautez par-dessus quand il fonce sur vous. Lorsque le lion se trouve sur votre gauche, sautez sur sa tête et il retournera à sa position de départ. Répétez l'opération jusqu'à la victoire.

3

## NIVEAU TROIS

Cassez les pots pour récupérer un maximum de vies supplémentaires. Essayez de récupérer cinq étoiles dans la partie où vous devez sauter de plate-forme en plate-forme avec des pieux en dessous. Vous devriez être capable de traverser la moitié de ce dangereux passage. Pour le reste, passez de plate-forme en plate-forme en évitant les cubes

4

## NIVEAU QUATRE

Il vous serait assez utile de récupérer le frisbee avant d'arriver à la fin du niveau. Pour vaincre le monstre de fin : restez au milieu de l'écran, quand le canard noir apparaît, sautez vers le haut et envoyez le frisbee sur lui. Il ira vers la gauche. Retournez-vous, sautez et tirez. Recommencez l'opération jusqu'à ce qu'il meure.



5

## NIVEAU CINQ

Pour échapper à une fin affreuse, il faut sauter précisément. Il y a plusieurs salles de bonus dans la pyramide. Trouvez-les pour récupérer des vies supplémentaires. Prenez la clé dans la deuxième salle avant la fin, dans le côté gauche de la pyramide. Cette clé ouvre la porte à l'extrême droite du monument où vous affronterez le monstre de fin de ce niveau. Le battre est simple. Sautez vers le haut et frappez le canard noir jusqu'à ce qu'il tombe.



▲ Un moment calme.

6

## NIVEAU SIX

Le pôle Sud ! Atteindre le monstre est facile. Choisissez n'importe quelle route dans les caves et le chemin vous conduira éventuellement au gardien de fin de niveau. Pour le tuer, il suffit de le frapper copieusement. C'est très simple, mais gardez cependant un œil sur le bloc de glace qui pourrait vous être fatal.

7

## NIVEAU SEPT

Dernier niveau. Attention aux miroirs, portraits et chapeaux et rappelez-vous que vous pouvez sauter sur n'importe quoi. C'est le meilleur moyen de récupérer des vies et d'obtenir un gros score. Quand vous vous trouvez dans la partie des ascenseurs verts, ne restez pas trop longtemps sur l'un d'eux au risque de se retrouver empalé sur quelque pointe acérée. Quand vous aurez atteint le sanctuaire "Magica de Spell's", sautez sur l'objet rond sur la table au centre de la pièce jusqu'à ce que votre ennemi morde la poussière.



▲ Sauvez les neveux de Donald dans cet endroit.





## ADVENTURES OF LOLO II

Si vous rencontrez quelques problèmes pour progresser dans ce jeu d'arcade plutôt "prise de tête", voici quelques codes qui vous baladeront dans les niveaux les plus ardu.

NIVEAU 1-5 : PRPJ  
NIVEAU 2-2 : PLPY  
NIVEAU 2-4 : PGPG  
NIVEAU 3-2 : PMPB  
NIVEAU 3-5 : PDPQ  
NIVEAU 4-2 : HPPP  
NIVEAU 4-5 : HVKT

NIVEAU 5-2 : HBKM  
NIVEAU 6-2 : HYKL  
NIVEAU 6-5 : QQDD  
NIVEAU 7-5 : QRDJ  
NIVEAU 8-2 : QRDJ  
NIVEAU 9-2 : QZDC  
NIVEAU 9-5 : QJDR

## TOTALLY RAD

Allez à la rencontre du premier soldat vert et positionnez-vous de façon à ce qu'un maximum d'ennemis envahissent l'écran. Maintenant, appuyez sur le bouton de feu et commencez le massacre. Vous gagnerez une vie supplémentaire (à concurrence de 13) chaque fois que vous aurez abattu 100 soldats.

## QUANTUM FIGHTER KABUKI

Voici un tip que tout le monde ne connaît pas pour cet excellent jeu. Il vous permet de transformer vos puces mémoire en énergie, ce qui est pratique lorsque vous serez au plus mal. Appuyez sur PAUSE et pressez la flèche HAUT ou BAS pour effectuer des conversions dans le sens désiré.

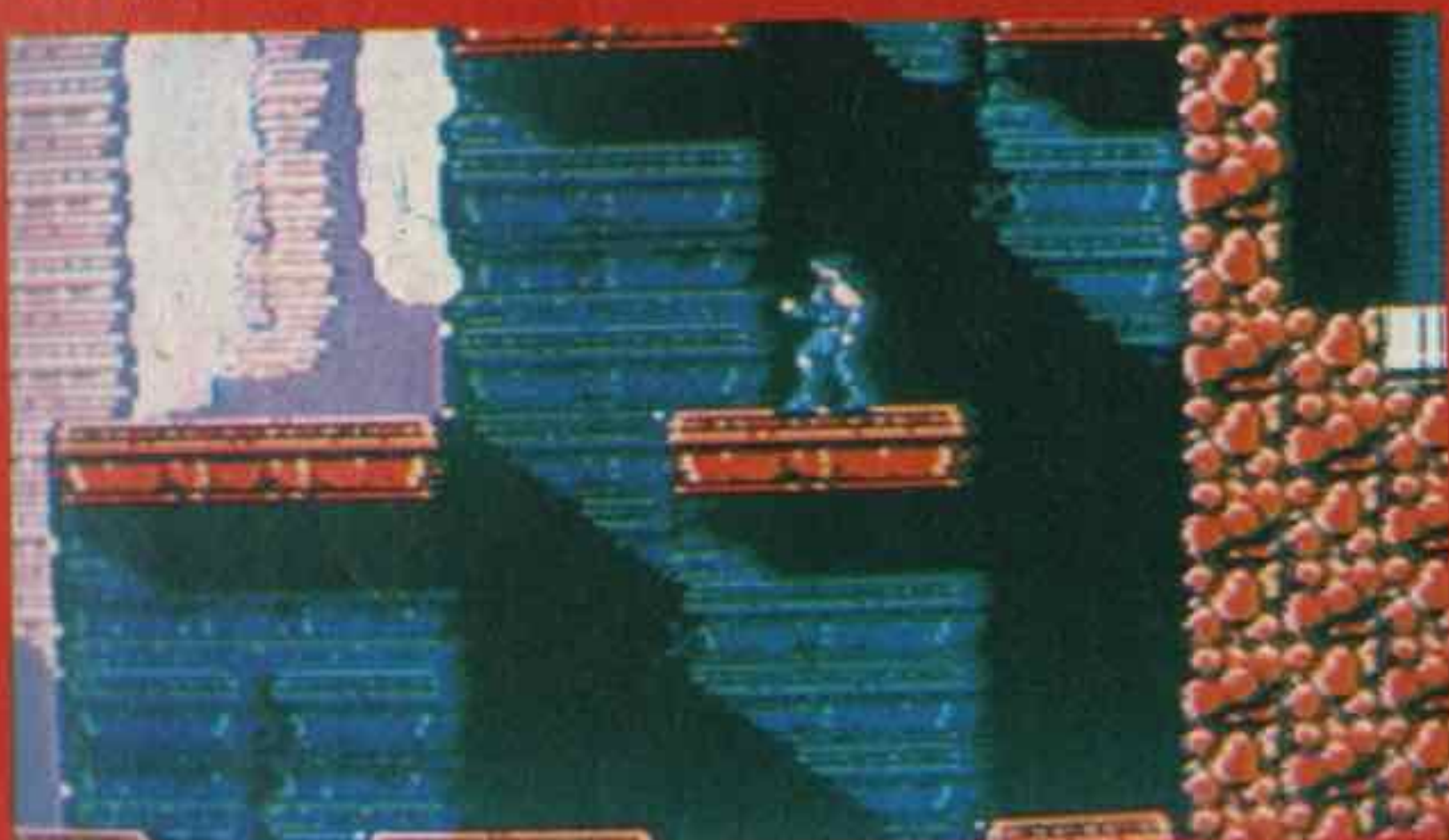
## LOW-G MAN

Ce jeu d'action original est l'un des trois jeux préférés de Robby sur la Nintendo 8 bits. C'est avec plaisir qu'il vous livre un mot de passe permettant de jouer avec 99 vies:

SHOT

Puis cet autre mot de passe pour voir la fin du jeu :

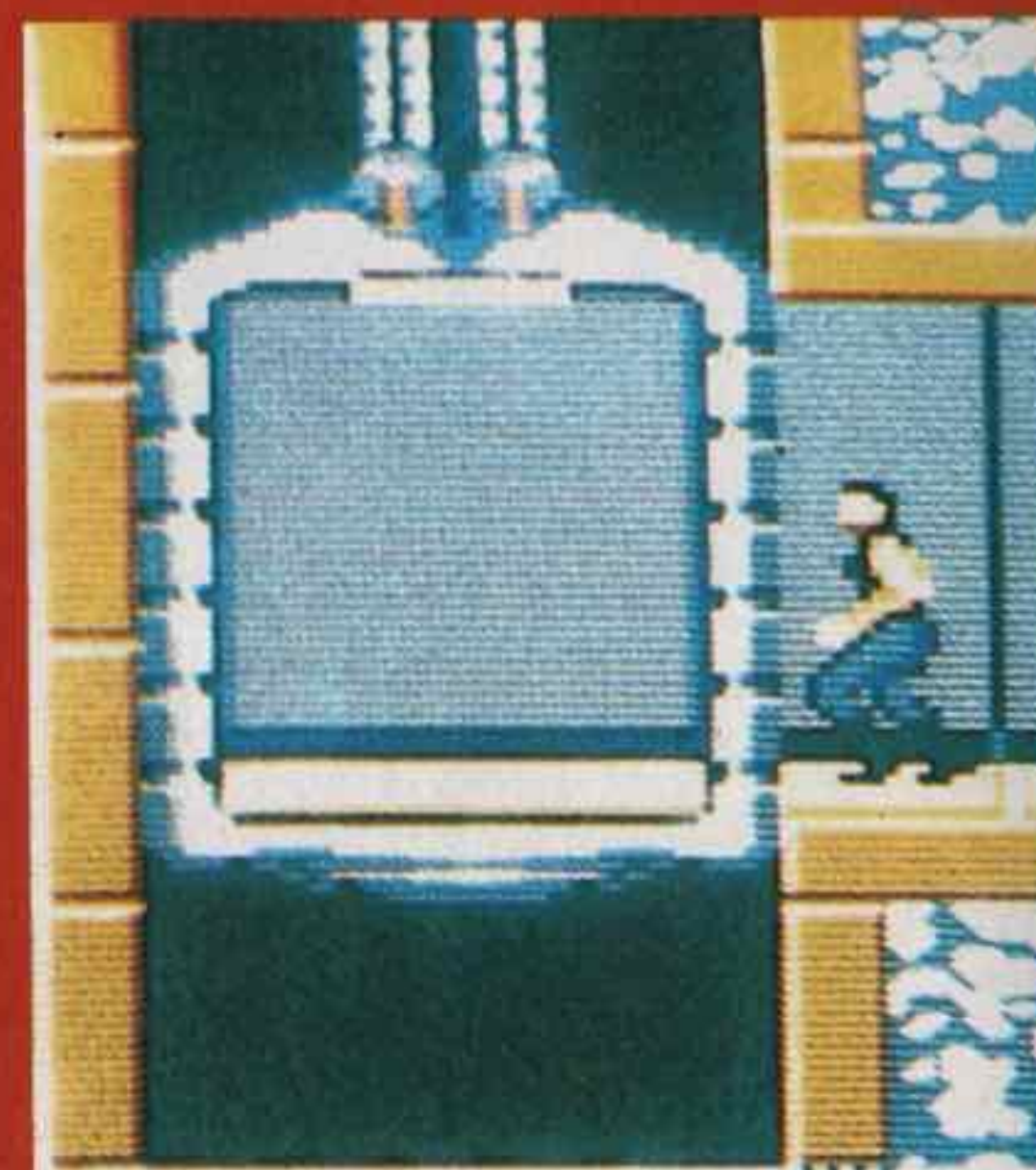
YES ♥



## MISSION IMPOSSIBLE

Tenez, voici la liste complète des codes pour ce jeu sponsorisé par Mister Phellbs.

NIVEAU DEUX, VENISE : HMPR  
NIVEAU TROIS, SYRINX TEMPLE : KMWV  
NIVEAU QUATRE, SUISSE : XDGJ  
NIVEAU CINQ, ALPES SUISSES : TVJL  
NIVEAU SIX, CHYPRE : QBYZ  
COMPUTER CODE : MTKN



# CAPTAIN PLANET



Pour finir ces tips pour la NES de Nintendo, voici la liste complète des mots de passe pour accéder à tous les niveaux du jeu Captain Planet. Avec ça, vous êtes sûr de pouvoir progresser, non ?

NIVEAU 1-2 : 763754  
NIVEAU 2-1 : 955783  
NIVEAU 2-2 : 637511  
NIVEAU 3-1 : 148574  
NIVEAU 3-2 : 186565  
NIVEAU 4-1 : 920272  
NIVEAU 4-2 : 799274  
NIVEAU 5-1 : 344551



## TIPS



**Pour conclure votre rubrique préférée, voici la page de vos TIPS, trucs, astuces et codes en tous genres. De nouveaux jeux pour la Super Nintendo viennent de sortir; tous vos TIPS sont les bienvenus, notamment pour Castlevania IV que nous testons dans ce même numéro. Autre chose, si vous trouvez des codes Action Replay (que nous vous présentons également dans ce Consoles+ n°12) pour bidouiller les jeux sur Megadrive et Super Famicom, nous les publierons aussi pour que les petits copains puissent en profiter. Soyez cool avec vos profs et rendez-vous au mois prochain.**

### • ADDAMS' FAMILY Super Nintendo

Pour jouer avec 99 vies, sélectionnez l'option Mot de Passe et entrez 11111 (5 fois le chiffre 1). Lorsque vous commencez la partie, votre compteur de vies marquera 00. Avant toute chose, faites-vous toucher une fois par un monstre, vous vous apercevrez que vous bénéficiez maintenant de 99 vies pour vous balader dans ce jeu fantastique.

Autre chose, pour récupérer un maximum d'options, il y a dans le manoir, au rez-de-chaussée, à gauche de la porte d'entrée, un passage secret situé juste en dessous de la porte du premier palier.

Enfin, lorsque vous avez perdu toutes vos vies et que le jeu vous propose de continuer, avant de franchir la porte, allez vers la gauche de l'écran. Vous accéderez à une salle secrète recelant 4 vies gratuites.

▲  
**Tip de Marc Saumont**  
10, rue René Baschet  
93320 GAGNY

### • THE IMMORTAL Megadrive

Voici les codes pour choisir son niveau:  
Niveau 1: CDDFF10006F70  
Niveau 2: 143ED21000E10  
Niveau 3: 55BFD31001EB0  
Niveau 4: 6210E43000EB0  
Niveau 5: 17BFF53010E41  
Niveau 6: 84D0F63010EC1  
Dernier niveau: A290D730158C1

### • SWORD OF VERMILLOR Megadrive

Quand vous serez en possession de la Old Nick Armor et du Raphaël's Stick, utilisez l'armure puis le Raphaël's stick, votre total de défense diminue-

ra. Recommencez jusqu'à ce que votre total atteigne zéro. Refaites l'action 2 fois, vous atteindrez de fortes sommes (environ 4000). Revêtez alors la puissante armure de Diamond Armor. Vos dégâts seront alors infimes.

▲  
**Tips de Philippe GEANT**  
155, rue Jules Ferry  
62200 LIEVIN

### • ALTERED BEST Master System

Pour commencer à jouer avec 5 barres de vie au lieu de 3 habituelles, appuyez sur les boutons 1 et 2 et Haut, Gauche pendant l'écran de présentation.

▲  
**Tips de Nicolas POGETTI**  
25, avenue du Docteur Heckel  
13011 MARSEILLE

### • GHOULS'N GHOSTS Megadrive

Pour choisir le Level (début ou milieu), être invincible et avoir le mode ralenti et image par image. A la présentation, faire A, A, A, A, Haut, Bas, Gauche, Droite (il y a un son), puis Start. Appuyez alors en même temps sur:

- Start pour le level 1
  - Haut et Start pour le level 2
  - Bas et Start pour le level 3
  - Gauche et Start pour le level 4
  - Droite et Start pour le level 5
- Diagonale, Bas, Droite et Start pour le Boss des Boss: Loki  
On peut ajouter à ces séquences:  
- A pour commencer à la 2<sup>e</sup> partie du level choisi  
- B pour l'invincibilité  
De plus, quand vous jouez, faites Pause:  
- Maintenir B enfoncé permet de jouer au ralenti.  
- Presser C sert à obtenir l'image par image.  
Exemples:  
Haut+A+B+Start vous fait commencer au level 2, 2<sup>e</sup> partie avec l'invincibilité.  
Droite+A+Start vous fait commencer au level 5, 2<sup>e</sup> partie sans l'invincibilité.

### • FINAL SOLDIER NEC

Pour le select round et sound test.  
Au titre, se placer sur "Normal Game" (Sélection par défaut), puis faire Gauche, Gauche, I, Droite, Droite, II, Haut, Bas, Haut, Bas. Sélectionner le niveau voulu puis valider avec Run.  
Pour le Sound Test, faire le même code mais sur la position "Set up".

▲  
**Tips de Nicolas CHANTRENNE**  
8 bis, avenue Albert Schweitzer  
49240 AVRILLE

### • JACKIE CHAN Coregrafx

Pour choisir son niveau: à la page de présentation, faites Gauche, Droite, bouton II. Répétez cette opération 2 ou 3 fois jusqu'au son d'une cloche. Puis appuyez sur Select et Run simultanément.

▲  
**Tips de Olivier DETRY**  
11 C, rue des Chênes  
78110 LE VESINET

### • SUPER MONACO GRAND PRIX Megadrive

Pour avoir, dès le départ, la meilleure voiture (la Madonna), il faut taper le code suivant:  
- 4 000 0000 0000 0000  
- 0E00 GGD5 3627 B14C  
- FA89 E000 0000 0061  
- 0000 0000 G300 F7D4

▲  
**Tips de Bruno PEDROU**  
7, rue Camaran  
31000 TOULOUSE

### • THUNDERFORCE III Megadrive

Faites Pause à n'importe quel moment du jeu, 10 fois Haut, 10 fois B, 1 fois Bas, 10 fois B, 1 fois Bas, 10 fois B, puis A et Start. Vous aurez alors toutes les armes et les deux avions.

### • JOHN MADDEN FOOTBALL 92 Megadrive

Pour arriver directement en finale, faites B3FM8FB5.

### • SUPER MONACO GRAND PRIX Megadrive

Pour accéder à la dernière course:  
3J3J 43K0 C1GE 8000 0311 H105 3627  
BC4D FA89 E631 0101 00RL 0000 0000 F100 2085  
Vous serez champion du monde même si vous ne marquez pas de points.

▲  
**Tips de Rémy MONTANGE**  
11, rue de la Haute Vesprée  
37540 ST CYR SUR LOIRE

### • ARNOLD PALMER GOLF Megadrive

Dans ce jeu se cache un autre jeu: Fantasy Zone. Pour l'avoir, c'est simple: commencez une nouvelle partie et choisissez n'importe quel trou. Frappez la balle 100 fois sans jamais la mettre dans le trou, les mots "Game Over" apparaissent à l'écran. Appuyez alors sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite et A.

▲  
**Tips de Cheng-Chong KHOV**  
79, rue de la Liberté  
77680 ROISSY EN BRIE

### • GODZILLA Game Boy

Bien que Godzilla ne soit pas un jeu passionnant, il renferme un Sound Test non négligeable qui vous permettra de transformer votre Game Boy en synthétiseur, sans blague! Appuyez sur Start jusqu'au début du jeu. Là, appuyez simultanément et dans l'ordre sur Start, Select, B, A. Ainsi, vous accédez au Sound Test. Ce tips est valable dans chaque tableau de jeu.  
Pour vous servir du Sound Test, faites droite-gauche avec le joystick pour changer de mélodie, appuyez sur la touche B pour couper certaines musiques de fond et faire des compositions.

▲  
**Tips de Laurent COUPEZ**  
43, rue du Lt Cl Béraud - Bat. B, App. 60  
86000 POITIERS

### • PRINCE OF PERSIA Game Boy

Voici un tip astucieux pour Prince of Persia... Au lieu d'aller chercher votre épée et de perdre 5 précieuses minutes, faites comme moi: Au début du jeu, allez à droite, descendez et allez à droite, mettez-vous au tout début du tableau et attendez que le guerrier soit à une dalle de vous.

Retournez à gauche et allez le plus loin possible. Grimpez quand le guerrier est à deux dalles de vous. Défoncez le plafond, montez le plus haut, allez à droite, vous vous retrouvez où vous étiez au début, allez à droite, descendez, allez à droite encore une fois, activez la dalle et rentrez. Voilà, vous n'avez perdu qu'une minute.

▲  
**Tips de Alice FOUREL**  
18, Clos Nollet  
91200 ATHIS-MONS

### • BOULDERDASH Nes

Voici des codes pour Boulderdash:  
2: Glace = 635870  
3: Sable = 840137  
4: Océan = 840967  
5: Relique = 225378  
6: Volcan = 752053

▲  
**Tips de Tanguy MATIOSZEK**  
42, rue des Ecoles  
75005 PARIS

### • BURAI FIGHTER DELUXE Game Boy

Pour obtenir 100 vies supplémentaires, entrez le mot de passe HGDM.

### • MERCENARY FORCE Game Boy

Pour obtenir 50 000 yen dès le début, appuyez sur A, B, Bas, Select simultanément sur l'écran titre.

▲  
**Tips de Alexandre BONNEFOY**  
10, rue de Champagne  
71000 MACON

### • WONDERBOY Game Gear

Lors de la page de présentation, quand on voit le garçon avec la fille, on presse "Start", ensuite, "avec les flèches droite et gauche", on change les niveaux.

▲  
**Tips de Nicolas HOLLENDER**  
1, rue Jean Courot  
44210 PORNIC

### • GHOST'N' GOBLINS NES

Pour rejoindre le stage de vos rêves, faites le code suivant: appuyez sur la flèche directionnelle: maintenez la flèche vers la droite en appuyant 3 fois sur B, appuyez ensuite vers le haut, puis relâchez et faites 3 fois B. Puis faites la même chose avec gauche et 3 fois B et enfin pareil avec bas et 3 fois B et enfin faites 2 fois Start.

Il faut faire ce code dès la page de présentation.

▲  
**Tips de Raphaël WALKOWIAK**  
6, rue de la Déportation  
62440 HARNES

### • BLASTER MASTER NES

Cette aide va vous permettre de détruire les monstres de fin de niveau 2, 4, 6, 7 sans perdre d'énergie. Il faut rentrer dans la salle du monstre, le laisser apparaître, lancer quelques grenades en pleine tronche, puis faire Pause. L'effet destructeur continuera, laisser la pause pendant environ 30 secondes, puis l'enlever et le monstre sera détruit. Super simple, non?

▲  
**Tips de Olivier DESCAMPS**  
63/5, rue des Augustins  
7500 Tournai - BELGIQUE

**ENVOYEZ VOS TIPS, TRUCS, ASTUCES ET "CHEAT MODES" ET GAGNEZ UNE MONTRE TILT PAR ENVOI PUBLIÉ.**

**Pour participer, n'oubliez pas de joindre, à votre courrier décrivant le "tip", ce bon à découper.**

**Nom :** \_\_\_\_\_ **Prénom :** \_\_\_\_\_

**Adresse :** \_\_\_\_\_ **Code postal :** \_\_\_\_\_

**Ville :** \_\_\_\_\_

**Votre machine :** \_\_\_\_\_ **Jeu concerné :** \_\_\_\_\_



**LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE**



# SEGA MEGADRIVE



## JEUX MEGADRIVE

TITRES	NEUFS	UTILISES	VENTE	ACHAT
ARCADE POWER CLUTCH				326
POWER BASE CONVERTER				255
PRO 1				149
PRO 2				125
ALISIA DRAGON	345	260		180
ARCH RIVALS	345	240		170
BREACH	389			TEL
BATMAN	339	170		120
BUCK ROGERS	475	140		100
BULLS VS CELTICS	405	290		200
CADASH	349	260		180
CALIFORNIA GAMES	335	190		130
CENTURION	455	190		130
CHUCK ROCK	405	290		200
DAVID ROBINSON	379	270		190
DESERT STRIKE	349	270		190
DECAP ATTACK	230	190		130

TITRES	NEUFS	UTILISES	VENTE	ACHAT	TITRES	NEUFS	UTILISES	VENTE	ACHAT
DEVILISH.....	335	230	160		RAIL ROAD TYCOON.....	N.C.			TEL
DRAGONS FURY.....	339	290	200		RAMPART.....	335			TEL
DUNGEONS AND DRAGONS.....	469		TEL		RBI 3.....	335	170	120	
EL VIENTO.....	455	230	160		RING OF POWER.....	465	230	160	
EVANDER HOYFIELD BOXING.....	345		TEL		ROAD RASH.....	330	260	180	
EXILE.....	455	190	130		ROLLING THUNDER II.....	415	240	170	
F22 INTERCEPTOR.....	335	240	170		SHADOW DANCER.....	230	190	130	
FIGHTING MASTER.....	335	230	160		SHADOW OF THE BEAST.....	409	200	140	
GAIARES.....	449	220	150		SHINING IN THE DARKNESS.....	359	230	160	
GHOULS N GHOSTS.....	230	220	150		SIMPSONS.....	345	230	160	
HARD BALL.....	375	160	110		SIMPSONS II.....	345	270	190	
IMMORTAL.....	405	240	170		SMASH TV.....	349		TEL	
JAMES BUSTER DOUGLAS.....	230	160	110		SPATTER HOUSE II.....	409	230	160	
JAMES POND II.....	345	230	160		SPORTS TALK BASEBALL.....	435	220	150	
JENNIFER CAPRIATI.....	335		TEL		STAR FLIGHT.....	279	170	120	
JOE MONTANA II.....	405	140	100		STAR ODYSSEY.....	469	170	120	
JOHN MADDEN 92.....	335	240	170		STEEL EMPIRE.....	345	190	130	
JORDAN VS BIRD.....	305	190	130		STREET OF RAGE.....	365	160	110	
KAGEKI.....	335	190	130		STREET SMART.....	335	190	130	
KID CHAMELEON.....	375	230	160		SUPER MONACO GP.....	230	160	110	
KING SALOMON.....	335	230	160		SUPER MONACO II.....	345		TEL	
LDR BOARD GOLF.....	339		TEL		SUPER OFF ROAD.....	315	190	130	
LEMMINGS.....	375	290	200		SUPER THUNDER BLADE.....	279	170	120	
MARBLE MADNESS.....	279	230	160		SUPER VOLLEYBALL.....	230	170	120	
MARIO LEMIEUX HOCKEY.....	365	170	120		SWORD OF VERMILLION.....	359	140	100	
MARVEL LAND.....	415	170	120		TAZMANIA.....	349	270	190	
MASTER OF MONSTER.....	449	220	150		TECHNO COP.....	355	230	160	
MERCS.....	259	200	140		TERMINATOR.....	405	270	190	
MIDNIGHT RESISTANCE.....	335	160	110		TEST DRIVE II.....	369	190	130	
MS PAC MAN.....	269	140	100		THUNDER FORCE III.....	325	240	170	
MUSHA.....	335	220	150		TOE JAM AND EARL.....	365	220	150	
MYSTIC DEFENDER.....	399	170	120		TOKI.....	349	230	160	
MYSTICAL FIGHTER.....	345	190	130		TOMMY LASORBA BASEBALL.....	230	190	130	
NHL HOCKEY.....	345	270	190		TWO CRUDE DUDES.....	335	190	130	
OLYMPIC GOLD.....	369	290	200		WARRIOR OF ROME II.....	455	230	160	
OUT RUN.....	335	190	130		WARSONG.....	385	170	120	
PACMANIA.....	335	170	120		WINGS OF WOR.....	375	220	150	
PGA GOLF.....	405	230	160		WINTER CHALLENGE.....	375	220	150	
PHANTASY STAR III.....	489	230	160		WONDERBOY IV.....	379	240	170	
POPULOUS.....	325	220	150		WORLD LEADERBOARD GOLF.....	339		TEL	
QUACKSHOT.....	335	170	120		WORLD SOCCER.....	269	190	130	
RAIDEN TRAD.....	359	220	150		Y S III.....	455	190	130	

## NINTENDO SUPER NES

## JEUX SUPER NES

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	ACHAT
NINTENDO CONTROL PAD S.NES			119
ASC II PAD S.NES			185
ADDAMS FAMILY	439	310	220
AMERICAN GLADIATORS	415		TEL
ARCANIA	415	260	180
BART S NIGHTMARE	415		TEL
BLUES BROTHERS	N.C.		
CASTLE ARCADE	429	230	160
CHESSMASTER	415	220	150
CONTRA III	429	290	200
CRUISE IN MASTER	415	260	180
DUNGEONS AND DRAGONS	469	260	180
EXTRA INNINGS	409	230	160
FINAL FANTASY II	415	260	180
FINAL FANTASY	415	240	170
GEORGE FOREMAN BOXING	415		TEL
GHOUL'S N GHOST	415	240	170
HOLE IN ONE GOLF	415	170	120
HOOK	409		TEL
JACK NICKLAUS GOLF	405	200	140
JOE ET MAC	389	30	160
JOHN RADDEN 92	415	230	160
KRUSTY'S FUNHOUSE SIMPSONS	415	200	140
LAGOON	439	230	160
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA	415	260	180
LEMMINGS	409	270	190
NBA ALLSTARS	415	270	190
NCAA BASKETBALL	379	270	190
ON THE EDGE OF THE WORLD	409	270	TEL
PEEBLE BEACH GOLF CLASSIC	405	200	140
PGA TOUR GOLF	415	220	150
PIZZA WINGS	415	230	160
POPULOUS	279	220	150
RAIDEN	445	200	140
RIVAL RIF	415	240	170
ROBOCOP III	439		TEL
ROGER CLEMENS	415		TEL
ROMANCE OF 3 KINGDOMS	495	260	180
ROCK RACING	409	230	160
SIM CITY	379	230	160
SIMPSONS BARTS NIGHTMARE	415		TEL
SMART BALL	409	190	130
SPEED GOLF BALL	409	190	130
SPEEDMAN X MEN	415		TEL
STREET FIGHTER II	515	340	240
SUPER DOOMER ISLAND	415	230	200
SUPER BATTLE TANK	409	290	200
SUPER DOUBLE DRAGON	469		TEL
SUPER BOWLING	405		TEL
SUPER DOOMER	415		TEL
SUPER OFF ROAD	395	240	170
SUPER R-TYPE	415	190	130
SUPER SAMURAI IV	399	220	150
SUPER SOCCER	399	220	150
SUPER TENNIS	379	190	130
SUPER WRESTLEMANIA	415	270	190
THUNDER CATS	415	240	170
TINNY TOONS	435		TEL
TOM ET JERRY	395		TEL
TOM CAT	429	230	160
TORTUES NINJA IV	439		TEL
ULTRAMAN	379	230	160
WALALA GOLF CLASSICS	455	220	150
WORLD LEAGUE SOCCER	409	270	190
ZELDA III	389	310	220

**ZIP-KID GAMES**  
**BP N°5**

**78960 VOISINS LE BRETONNEUX**

**POUR LES FRAIS D'ENVOI AJOUTEZ A VOS COMMANDES,  
20F PAR JEU.**

[illegible]

<b>CODE POSTAL</b>	<b>VILLE</b>
<b>TEL</b>	

### Joindre un chèque par jeu commandé

JEU	CONSOLE	PRIX
<b>ENVOI</b>		
<b>TOTAL</b>		

**CHEQUE BANCAIRE** ☐ **CCP** ☐ **MANDAT LETTRE** ☐

**CONTRE REMBOURSEMENT A RECEPTION  
(EN PLUS 30F DE FRAIS POSTAUX)**

[illegible]DATE EXPIRATION 

--	--	--	--	--

**SIGNATURE**

**NINTENDO NES (USA)**

**JEUX NES**

TITRES	NEUFS	OCCA.	TITRES	NEUFS	OCCA.
GAME KEY		189	KRUSTY'S FUN		
ADDAMS FAMILY	315	TEL	HOUSE-SIMPSONS	335	TEL
ADVENTURE ISLAND III	315	TEL	LEMMINGS	209	TEL
ADVENTURE OF LOLO III	305	TEL	LITTLE MERMAID	345	TEL
AMERICAN GLADIATORS	299	TEL	MAD MAX	129	TEL
ARCH RIVALS	295	TEL	MEGAMAN IV	385	TEL
ARKANOID	369	TEL	MICKEY'S SAFARI	315	TEL
BACK TO THE FUTURE	295	TEL	MIGHT AND MAGIC	409	TEL
BARBIE	319	TEL	POWERPUNCH II	339	TEL
BASEBALL STARS I	399	TEL	PRINCE OF PERSIA	275	TEL
BATTLE TANK	265	TEL	RETURN OF THE JOKER	365	TEL
BATTLECHESS	189	TEL	ROBIN HOOD	265	TEL
BATTLETOADS	349	TEL	ROBOCOP III	305	TEL
BEETLEJUICE	315	TEL	ROMANCE OF		
BLUES BROTHERS	315	TEL	3 KINGDOMS II	505	TEL
BO JACKSON BASEBALL	335	TEL	SIMPSONS: BART		
BOMBERMAN II	279	TEL	VS THE WORLD	349	TEL
CASTLEVANIA II	189	TEL	SPIDERMAN	335	TEL
DOUBLE DRAGON II	345	TEL	TERMINATOR II	315	TEL
DRAGON'S LAIR	199	TEL	TETRIS	265	TEL
DRAGON WARRIOR IV	405	TEL	TINY TOONS	339	TEL
FELIX LE CHAT	315	TEL	TOPI	299	TEL
FINAL FANTASY	315	TEL	TOM ET JERRY	315	TEL
GARGOYLES QUEST II	305	TEL	TORTUES NINJA III	359	TEL
GEORGE FOREMAN BOXING	335	TEL	TOTAL RECALL	189	TEL
GOLD MEDAL CHALLENGE	349	TEL	ULTIMA III	399	TEL
GREG NORMAN GOLF	345	TEL	ULTIMATE AIR COMBAT	345	TEL
HEROES OF THE LANCE	339	TEL	ULTIMATE BASKET BALL I	215	TEL
HOOK	339	TEL	ULTIMATE SOCCER	179	TEL
HUDSON HAWK	315	TEL	WHEEL OF FORTUNE	299	TEL
IKARI WARRIORS III	255	TEL	WINTER GAMES	265	TEL
IMMORTALS	339	TEL	WIZARDS AND WARRIORS III	249	TEL
JOE ET MAC	275	TEL	WWF: STEEL CAGE	335	TEL
JACK NICKLAUS GOLF	170	TEL	YOSHI	265	TEL
KING QUEST V	369	TEL	YOUNG INDY	315	TEL

## TARIF RESERVE AUX MEMBRES ZIPP-KID

Nouveau?  
pour en savoir plus :  
**MINITEL 3615 ZIPP-KIDD**

**SEGA MASTER SYSTEM**

## JEUX MASTERSYSTEM

TITRES	UTILISES VENTE ACHAT	TITRES	UTILISES VENTE ACHAT
ALEX KID.....	120...80	MOONWALKER.....	200...140
ASTERIX.....	290...200	OUT RUN EUROPA.....	170...120
BACK TO THE FUTURE II	230...160	PACMANIA.....	140...100
BATTLE OUT RUN.....	120...80	PHANTASY STAR.....	230...160
BUBBLE BOBBLE.....	170...120	RC GRAND PRIX.....	140...100
CHASE HQ.....	140...100	ROCKY.....	170...120
DONALD DUCK.....	290...200	SHADOW DANCER.....	260...180
DOUBLE DRAGON.....	140...100	SHADOW OF THE BEAST	260...180
DUCK TALES.....	200...140	SONIC.....	260...180
GHOULS'N GHOSTS.....	230...160	SPIDERMAN.....	140...100
GOLDEN AXE WARRIOR	230...160	STRIDER.....	170...120
HEAVY WEIGHT BOXING	170...120	SUMMER GAMES.....	230...160
HEROES OF THE LANCE	230...160	SUPER KICK OFF.....	290...200
IMPOSSIBLE MISSION	230...160	SUPER MONACO.....	260...180
INDIANA JONES.....	230...160	TOM AND JERRY.....	260...180
LEADER BOARD GOLF.....	140...100	ULTIMA IV.....	200...140
MERCS.....	290...200	WONDERBOY III.....	140...100
MICKEY.....	260...180		

**TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS**



POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL  
**30.64.54.54**  
 DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

## NINTENDO GAMEBOY



### JEUX GAMEBOY

TITRES NEUFS UTILISES  
VENTE ACHAT

LIGHT BOY	135
DOCS CARRY ALL	149
TRANSFO GAME BOY	95
ADDAMS FAMILY	225 150 110
ADVENTURE ISLAND	220 140 100
ALLEYWAY	159 90 60
ATOMIC PUNK	205 90 60
BARBIE	215 130 90
BATMAN II	220 130 90
BATTLETOADS	205 100 70
BEETLEJUICE	215 130 90
BILL AND TED	209 90 60
BLADES OF STEEL	215 130 90
BLASTER MASTER BOY	209 100 70

TITRES	NEUFS	UTILISES	VENTE	ACHAT	TITRES	NEUFS	UTILISES	VENTE	ACHAT
BUGS BUNNY II	215	130	90		PAPERBOY II	195	90	60	
CASTLEVANIA II	220	120	80		PITFIGHTER	225	130	90	
CHESSMASTER	209	120	80		PRINCE OF PERSIA	220	140	100	
DAYS OF THUNDER	205	90	60		PROPHECY VIKING CHILD	220	140	100	
DOUBLE DRIBBLE	209	120	80		ROBOCOP II	199	140	100	
DR MARIO	159	100	70		ROGER CLEMENS BASEBALL	215		TEL	
DRAGON'S LAIR	209	130	90		ROGER RABBIT	215	140	100	
DUCK TALES	209	130	90		SIMPSONS	215	140	100	
F 1 RACE	229	120	80		SIMPSONS II	220		TEL	
FACE BALL 2000	239	90	60		SKATE OR DIE II	205	130	90	
FIGHTING SIMULATOR	199	120	80		SNEAKY SNAKES	205	120	80	
FINAL FANTASY ADV	230	140	100		SNOW BROTHERS	205	120	80	
FINAL FANTASY LEG.	245	120	80		SOCCER MANIA	199	120	80	
FINAL FANTASY LEG. II	230	140	100		SPIDERMAN II	215		TEL	
GEORGE FOREMAN BOXING	225		TEL		SPY VS SPY II	219		TEL	
GOLF	159	100	70		SQUARE DEAL	205	90	60	
HIGH STAKES	199	90	60		STAR SAVER	175	100	70	
HIT THE ICE	220		TEL		STAR TREK	209	100	70	
HOOK	215	140	100		SUPER HUNCHBACK	199	120	80	
HUDSON HAWK	215	130	90		SUPER MARIO LAND	159	130	90	
HUNT FOR RED OCTOBER	209	120	80		SUPER OFF ROAD	215		TEL	
JACK NICKLAUS GOLF	205	140	100		T.M.N.T II	249	130	90	
JEEP JAMBOREE	229	100	70		TECMO BOWL	215	100	70	
JOE ET MAC	220		TEL		TERMINATOR II	215	140	100	
KID ICARUS	159	130	90		TINY TOONS	215	140	100	
LITTLE MERMAID	229		TEL		TOM ET JERRY	205		TEL	
MARBLE MADNESS	215	130	90		TOP GUN	209	140	100	
MEGAMAN II	215	130	90		TRACK AND FIELD	210	120	80	
METROID II	159	130	90		TRACK MEET	199	120	80	
MICKEY	215	130	90		TURN AND BURN	199	130	90	
MISSILE COMMAND	165	100	70		TURRICAN	195	140	100	
NAIL N SCALE	195	90	60		ULTRA GOLF	209	120	80	
NAVY SEALS	195	90	60		WORLD CIRCUIT SERIES	209	130	90	
NBA	195	100	70		WORLD CUP SOCCER	159	100	70	
NBA II	215	140	100		WWF SUPERSTARS	209	120	80	
NFL FOOTBALL	175	90	60		YOSHII	159	130	90	
NINJA GAIDEN SHADOW	215	120	80						
OPERATION C	209	130	90						
PAC MAN	195	130	90						

## ATARI LYNX

### JEUX LYNX

TITRES	NEUFS	UTILISES	VENTE	ACHAT	TITRES	NEUFS	UTILISES	VENTE	ACHAT
BAD BOY TENNIS	265	140	100		NFL FOOTBALL	265	140	100	
BASEBALL HEROES	235	120	80		NINJA GAIDEN	265	140	100	
BASKETBRAWL	265	140	100		PACLAND	189	90	60	
BATMAN RETURNS	315	170	120		PAPERBOY	189	90	60	
BATTLE ZONE 2000	265	140	100		PINBALL JAM	265	140	100	
BLUE LIGHTNING	265	140	100		PIT FIGHTER	315	170	120	
CALIFORNIA GAMES	265	140	100		RAMPART	235	120	80	
CASINO	265	140	100		ROLLING THUNDER	265	140	100	
CRYSTAL MINES II	265	140	100		RYGAR	235	120	80	
DAEMONSGATE	265	140	100		SCRAPYARD DOG	265	140	100	
DINO LYMPICS	265	140	100		SHADOW				
DIRTY LARRY					OF THE BEAST	265	140	100	
RENEGADE COP	265	140	100		SHANGAI	189	90	60	
DOUBLE DRAGON	265	140	100		STEEL TALONS	265	140	100	
DRACULA	315	170	120		SUPERSWEEK	265	140	100	
GATES OF ZERDERCON	139	80	50		SWITCH BLADE II	265	140	100	
GAUNTLET III	139	80	50		TODD S ADV				
GUARDIANS	315	170	120		IN SLIME WORLD	189	90	60	
HOCKEY	265	140	100		TOKI	265	140	100	
HYDRA	265	140	100		TOURNAMENT				
HYPERDOME	265	140	100		CYBERBALL	265	140	100	
KRAZY ACE					ULTIMATE				
MINATURE GOLF	265	140	100		CHESS CHALLENGE	265	140	100	
MALIBU BIKINI					VIKING CHALLENGE	265	140	100	
VOLLEYBALL	265	140	100		WORLD CUP SOCCER	189	90	60	
MS PACMAN	189	90	60						

### NEO-GEO

#### JEUX NEO-GEO

BASE BALL STARS	420	260			LAST RESORT	630	660		
BASE BALL STARS II	930	660			MAGICIAN LORD	420	260		
FATAL FURY	930	660			MUTATION NATION	630	660		
FOOTBALL FRENZY	930	660			NAM 75	420	260		
GHOST PILOTS	650	460			NINJA COMMANDO II	930	660		
GOLF	420	260			ROBOT ARMY	930	660		
KINGS OF MONSTERS	650	460			SOCCER BRAWL	930	660		
KINGS OF MONSTERS II	930	660			TRASH RALLY	650	460		

## SEGA GAMEGEAR

### JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS	UTILISES	VENTE	ACHAT
LOUPE GAME GEAR			99	
MASTER GEAR CONVERTER			195	
TRANSFO GAME GEAR			95	
AERIAL ASSAULT	175	130	90	
AXE BATTLER	209	140	100	
CHASE HQ	225	130	90	
CHESSMASTER	219	130	90	
COLUMNS	179	120	80	
CRYSTAL WARRIOR	259	120	80	
DEVILISH	219	130	90	
DONALD DUCK	239	140	100	
DRAGON CRYSTAL	199	130	90	
FANTASY ZONE	179	130	90	
G-LOC	219	120	80	
GEORGE FOREMAN BOXING	230	140	100	
HALLEY WARS	215	90	60	
JOE MONTANA	219	100	70	
JUNCTION	230	90	60	
LEADERBOARD GOLF	219	100	70	
MICKEY	230	100	70	
NINJA GAIDEN	239	120	80	
OLYMPIC GOLD	245	150	110	
OUT RUN EUROPA	245	140	100	
PAC MAN	230	130	90	
PAPERBOY	230	90	60	
PSYCHIC WORLD	185	90	60	
REVENGE OF DRANCON	165	130	90	
SIMPSONS	260	150	110	
SLIDER	230	100	70	
SOLITAIRE POKER	199	90	60	
SONIC	239	140	100	
SPACE HARRIER	219	90	60	
SPIDERMAN	260	140	100	
SUPER GOLF	239	120	80	
SUPER MONACO	165	130	90	
SUPER MONACO II	239		TEL	
WIMBLEDON TENNIS	185		TEL	
WOODY POP	165	90	60	

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES

# CARTE DE MEMBRE GRATUITE

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

# REMISE

50F SUR LES JEUX NEUFS

# REMISE

20F SUR LES JEUX UTILISES

## NOUS VOULONS VOS JEUX\*

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX  
 ET LES DISPONIBILITES DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H A 19 H.

POURQUOI PAYER LE PRIX DU  
 NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS  
 TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

# ENVOI

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO.  
 AJOUTEZ 20F PAR JEU

\* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS  
 AUTRES QUE SUPER FAMICOM



**E**h oui, revoici la chauve-souris humaine ! La ville de Gotham City est à nouveau menacée par une bande de malfaiteurs déguisés en clowns, acrobates et artistes de cirque qui, sortis des entrailles de la cité, sèment la terreur. A leur tête, le mystérieux et cynique Pingouin, une créature génétiquement ratée, dotée d'une intelligence et d'une imagination hors du commun. Le commissaire Gordon, dépassé par les événements, charge Batman de nettoyer la ville de tous ces "criminels".

Vous dirigez le super héros à travers quatre niveaux qui représentent quatre lieux différents de la ville : les rues et leur gang du triangle rouge qui vient de kidnapper la délicieuse Selina Kyle ; les toits et leur horde de chasseurs nocturnes ; les égouts et les commandos de pingouins passés maîtres dans l'utilisation de missiles et de matériaux radioactifs ; enfin, le repaire de glace du Pingouin où l'eau et la glace sont des ennemis mortels ! Après avoir combattu la cinquantaine de monstres de chaque niveau, Batman doit se mesurer au monstre de fin de niveau (le Pingouin sur son énorme canard jaune, Catwoman et sa démarche féline...) en découvrant le meilleur moyen pour l'anéantir. Pour cela, il dispose de deux sortes d'armes : les batarangs, sorte de shuriken, et des flacons d'acide. Pour le reste, il ne peut compter que sur sa grande agilité et ses réflexes. Des bonus de santé, bien souvent cachés, redonnent de la force au héros. La BD dans une main, le jeu dans l'autre, confortablement assis dans un fauteuil de cinéma où l'on projette Batman II, vous êtes fin prêt pour l'ultime défi !



*Les ailes déployées, Batman prend vraiment une autre dimension.*



*Méfiez-vous des portes qui s'ouvrent sur votre passage : des poseurs de bombes vous accueillent à coup de pétard... meurtrier !*

*Surprise ! C'est votre anniversaire ? Non ? Alors faites attention à ce qui va sortir de ce paquet cadeau. Une poupée en latex, des shamallows durs ou des motards tout de cuir vêtus ?*



*La Batmobile ne vous sert à rien dans le jeu. Dommage car elle est vraiment très belle.*

## COMMENTAIRE



**AXEL**

Le jeu d'Atari reprend fidèlement les événements forts du film de Tim Burton. On retrouve la même ambiance, en partie grâce aux graphismes très soignés des décors et des personnages. L'animation de Batman est un petit chef-d'œuvre. Les mouvements de sa cape sont très réalistes et ses sauts sont joliment réalisés. On ne peut pas en dire autant de l'action ! Elle est répétitive et manque cruellement d'originalité. Le choix des armes est limité ce qui donne des combats ennuyeux. La difficulté des niveaux est élevée et il faut connaître quelques "trucs" — qui sont loin d'être évidents — pour parvenir à ses fins. Comme il n'existe pas d'option continue, vous risquez d'en avoir vite marre car il faut reprendre tout le jeu depuis le début dès que l'on est Game Over. A moins de faire partie d'un fan club de Batman, je ne vois pas de raison pour acheter ce jeu.



*Certains éléments du décor vous protègent des tirs ennemis ; par exemple, vous pouvez grimper sur le socle de cette statue.*

*Vous aviez trouvé la réponse ? Ce sont bien des motards qui sortent du cadeau géant. Une excellente synchronisation dans les sauts est indispensable si vous ne voulez pas être réduit en purée.*



# BATMAN LE RETOUR





## COMMENTAIRE



**ROBBY**

Qu'il est beau ce Batman ! Je dois avouer qu'il est assez difficile de se prononcer en bien ou en mal sur cette nouvelle cartouche Lynx. Supportés par d'excellentes animations, les graphismes sont très beaux et utilisent pour la plupart des couleurs rarement vues auparavant sur Lynx. C'est le bon point. En revanche, ce jeu est aussi un beat-them-up pas assez varié à mon goût, où combats et déplacements sont trop systématiques. Je me suis parfois retrouvé coincé dans certains traquenards sans possibilité de retrait, subissant la curée avant de voir, énervé par de vaines manipulations, s'afficher l'écran Game Over. C'est le mauvais point.

## LE FILM BATMAN, LE DEFI

Qu'elle est belle cette Catwoman ! Outre l'extraordinaire prestation de Jack Nicholson dans le premier film, les décors de Gotham City et le soin apporté à la prise des vues donnaient à Batman I une dimension irréelle très proche de la BD. Batman, le défi nous fait découvrir les égouts de Gotham, repaire du grotesque Pingouin (magistralement interprété par Dany de Vito) qui tentera de devenir maire de la ville avec l'alliance d'un homme d'affaires peu scrupuleux (Christopher Walken). Mais c'est la très charismatique Michèle Pfeiffer qui, sous le masque de Catwoman, subjugue le spectateur (et Batman) à chacune de ses apparitions...



### TIP !

Fin du premier niveau. Devant la grande devanture vitrée, baissez-vous à côté de la boîte aux lettres noire pour être protégé de l'explosion. Pour venir à bout du boss, il faut une vingtaine de batarangs. Grimpez sur la poutrelle à gauche et balancez-lui tous vos batarangs dans les yeux.



Au second niveau vous faites de l'acrobatie sur les toits de Paris. La chute est mortelle. Avant de vous envo-

ler dans le vide, tuez en priorité les policiers armés de fusils, ce sont les plus coriaces.

LYNX

## REVIEW



牛詩集



**EDITEUR : ATARI**

**PRIX : C**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : DIFFICILE**

**NOMBRE DE VIES : 1**

**OPTION CONTINUE : NON**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON**

**CONTROLE : BON**



**PRESENTATION 46%**

Aucune ! Vous commencez directement...

**GRAPHISME 87%**

Les décors très variés sont finement dessinés.

**ANIMATION 85%**

Les sauts sont souples, les ailes se déploient avec grâce.

**BANDE-SON 67%**

La musique est supportable et les bruitages sont assez convaincants.

**JOUABILITE 78%**

Vous ne pouvez pas vous tromper dans les commandes : un bouton pour le saut et un pour les combats.

**DUREE DE VIE 51%**

Quatre niveaux c'est court pour que l'on y passe beaucoup de temps. Mais la difficulté est telle que vous en aurez pour plusieurs heures.

**INTERET 46%**

Techniquement, c'est une réussite. Au niveau de l'action, Batman ne "décolle" pas. Le jeu est assez décevant.





# ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM



La montagne de l'espace vous met aux commandes d'un vaisseau spatial. C'est un jeu où les réflexes sont mis à rude épreuve. En effet, vous devez rejoindre la planète F en suivant les indications de Mickey. Lorsqu'un triangle rouge s'affiche en bas de l'écran, cela signifie qu'il faut appuyer très vite sur la flèche "bas" du joystick. Plus vous vous rapprochez de la planète, et plus les ordres de commandes défilent rapidement.

## COMMENTAIRE



AXEL

Les personnages de Disney ont la cote auprès des éditeurs de jeux. C'est un excellent argument de vente mais ce n'est pas toujours suffisant. La preuve, cette cartouche de Capcom. Bien que l'idée de parcourir le monde magique du parc d'attractions de Disney soit une bonne idée, la réalisation est très moyenne et la durée de vie proche du zéro à cause de la trop grande facilité. La course de voitures et la montagne de l'espace sont les épreuves les plus faciles et les moins intéressantes. Les deux jeux de plates-formes se ressemblent. L'étape du train est aléatoire. Le questionnaire peut être recommencé à l'infini sans pénalisation. Pour le même prix, allez plutôt à Euro-Disneyland!



Imaginez que vous soyez le seul visiteur du parc Disney! Pas de queue à faire pour participer aux attractions! Le Royaume magique à vos pieds! Le château enchanté vous ouvrira ses portes si vous parvenez à récolter six clefs d'argent en participant à cinq attractions et en répondant correctement à des questions qui concernent le monde féerique de Walt Disney. Six petits jeux pour le prix d'un seul, Capcom n'est pas Picsou!

## RED STARS

LES ÉTOILES ROUGES présentes dans les différentes attractions sont à échanger contre des éléments utiles.

LIFE UP donne une vie supplémentaire.

INVINCIBLE rend invincible le joueur pendant quelque temps.

FREEZE congèle tous les monstres.

Autopia est une attraction qui décoiffe. Peg leg Pete vous provoque dans une compétition automobile semée d'embûches. Cônes de signalisation, autres concurrents, virages en lacet, fossés...



A l'intérieur de la grande montagne de la foudre, vous devez conduire un train de charbon jusqu'à la gare.

Les aiguillages, les culs de sac et les rochers qui dégringolent vous mènent la vie dure. De plus votre gare de destination n'est pas toujours la même.

Dans la maison hantée, les fantômes et les goules n'aiment pas les visiteurs. Il faut vous frayer un chemin jusqu'au Master Spectre en balançant des bougies sur tous ces morts-vivants. Ne soyez jamais à court de munitions!



AT WHAT AGE DID SLEEPING BEAUTY PRICK HER FINGER?

A. 15  
B. 16  
C. 17

Dès que vous franchissez les portes du Royaume, vous rencontrez un ami de Mickey qui teste vos

connaissances sur les personnages ou les événements de Disney. Si vous répondez correctement, il vous invite à aller voir une seconde personne qui posera aussi une question. Au bout de cinq rencontres, si vous avez toujours bien répondu, on vous remettra votre première clé.



▶ START

© DISNEY  
PRODUCED BY CAPCOM CO., LTD.  
LICENSED BY NINTENDO

## CAPCOM PRIX : D APPRECIATION

**PRESENTATION** 68%

Trop de dialogues mais des vies continues.

**GRAPHISME** 50%

Seuls les niveaux de plates-formes sont réussis.

**ANIMATION** 46%

Manque de souplesse.

**BANDE-SON** 70%

Des musiques entraînantes.

**JOUABILITE** 68%

Les commandes répondent assez bien.

**DUREE DE VIE** 32%

Limitée, car la difficulté est quasiment absente.

**INTERET** 61%

Pour les plus jeunes.

1

JOUEURS

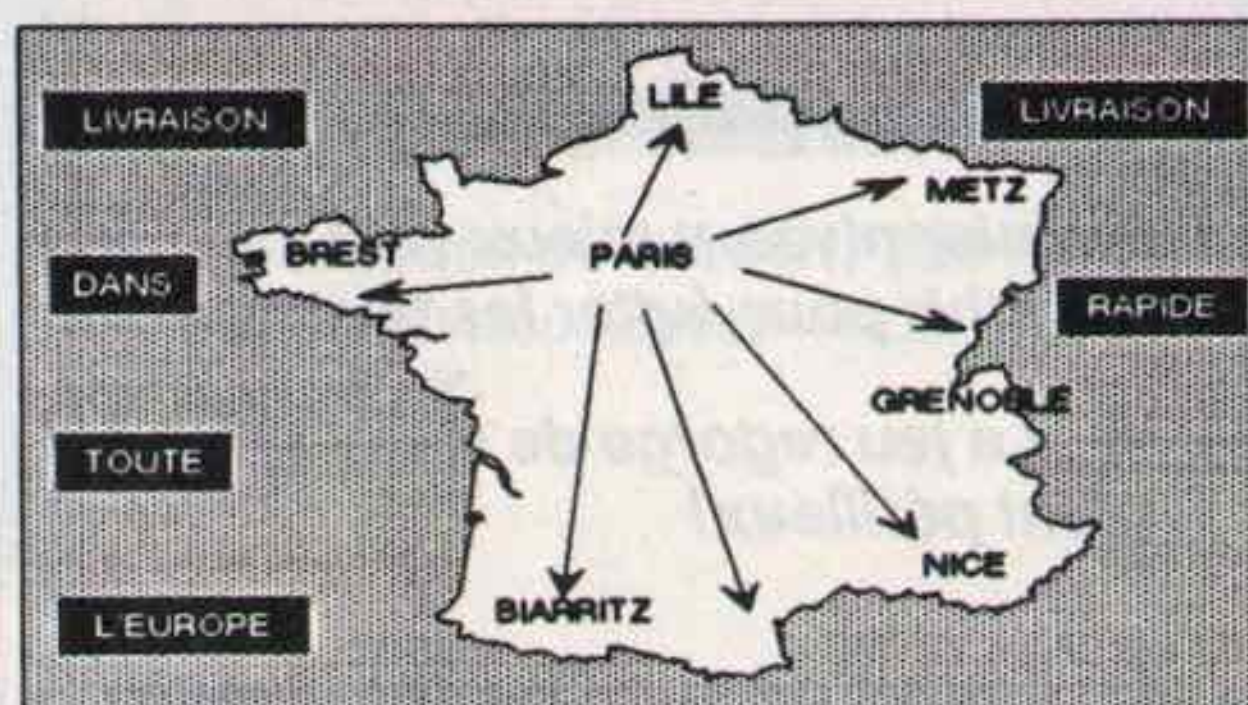


CARTOUCHE



# WINNER'S GAMES

( Ventes par correspondance )  
7, PLACE DE LA PLATANERAIE  
94470 Boissy St Léger  
Tél : 45.69.48.01 Fax : 45.69.47.95



# ANTARES INTERNATIONAL

( Magasin )  
7 bis, Rue d'Issy  
92100 Boulogne Billancourt  
Tél : 46.21.52.85 Fax : 46.21.52.46

\*\*\* REVENDEURS CONTACTEZ LE 45.69.48.01 \*\*\*

MEGADRIVE		NEO GEO		SUPER N.E.S		SUPER FAMICOM	
Wheel of fortune	435 F	Mutation nation	1 090 F	Adams family	540 F	Syberion	550 F
Lakers us celtics	380 F	Ninja commando	1 290 F	Am gladiators	560 F	Astral boat	570 F
Krustys fun house	380 F	Andro dunos	1 250 F	Best of the best	530 F	Rama 1/2	590 F
Rom 3 kingdoms II	540 F	Burning fight	950 F	Blues brother	590 F	World champion	550 F
Terminator	420 F	Fatal fury	1 090 F	Bulls us lakers	540 F	Camelthy	590 F
Test drive II	390 F	Soccer brawel	1 090 F	Dino city	510 F	Prince of pershia	590 F
Wings of wor	390 F	Cross swords	990 F	Dream tv	510 F	Masya	550 F
Ferrari grand prix	380 F	Foot ball frenzy	1 090 F	F1 roc	510 F	Dragon slayer	550 F
Simpsons us mat	380 F	Last resort	1 090 F	Family dog	540 F	Romancing saga	550 F
Death duel	440 F	King of monsterII	1 350 F	Final fantasy II	590 F	Street fighter II	650 F
Warrior of rome II	490 F	Base ball stars II	1 250 F	King of monsters	520 F	Magic sword	570 F
Leimmings	420 F	8 man	850 F	Krustys fun kouse	510 F	Super bowling	510 F
Maverick	370 F	Robo army	1 090 F	N B A all star	510 F	Parodins da	590 F
R B I base ball II	390 F	Thrash rally	990 F	Ncaa basket ball	590 F	Hokuto no ken	590 F
Rampart	380 F	Magician lord	790 F	Out of this world	510 F	Turtle in time 4	590 F
Paper boy	370 F	GAME BOY		Naper boy II	540 F	Adventure of sandial	590 F
Super smash tv	380 F	Turrican	265 F	Radio fliger	530 F	Captain tsubasa 3	580 F
Super monaco II	380 F	Ninja taro	265 F	Robocop II	550 F	Dina wars	580 F
Dragon fury	380 F	Nakajoma F1 hero GB 92	250 F	S double dragon	560 F	Hook	580 F
War song	440 F	Hig stookes	250 F	Spankys ouest	510 F	Carth light	580 F
Metal fun	440 F	Mouse trap hotel	250 F	Spiderman us x man	530 F	Super f1 circus	580 F
Tazmania	380 F	Jordan vs bird	250 F	Street fighter II	650 F	Blaizon	580 F
Lyber cop	440 F	Tasmania story	245 F	Teenage turtles IV	550 F	Super mario world	450 F
Sorcerrers kuigdom	450 F	Runes of virtue	295 F	Terminator II	550 F	Zelda III	450 F
Predator 2	390 F	Wheel of fortune	265 F	Toxic crusaders	520 F	King of the monsters	610 F
Humans	510 F	Barbie	260 F	ACCESSOIRES		Axeray	590 F
Super high impact	380 F	Tiny toon	265 F	Game boy + 1 jeu au choix	690 F	S T G	480 F
Thunder force IV	440 F	Soccermania	245 F	Game gear + 1 jeu au choix	1 090 F	Batlle grand prix	510 F
David robinson supreme court	390 F	Mega man II	265 F	Mega drive (j)	870 F	Carte master	510 F
Road blaster	395 F	Ninja boy II	235 F	Mega drive (j) + 1 jeu au choix	1 220 F	Rocketeer	510 F
Steel empire	395 F	Boxxle II	245 F	Mega drive cd + 1 jeu au choix	2 690 F	Othello world	510 F
Nobunaga segokude	440 F	Tom and jerry	245 F	Neo - Geo	2 590 F	Super chinses world	510 F
High schod soccer	440 F	Alien III	260 F	Neo Geo + magician world	2 990 F	Ultra base ball	510 F
Grand sl:m the tennis tournamant	430 F	Interstellar assault	265 F	Super famicon + adaptateur	1 490 F	Gaubaleagne	510 F
Greylander (J)	440 F	Paper boy II	265 F	Super famicon + adaptateur	1 950 F	Battle dodge ball	610 F
Twinkle tale	395 F	Adams family	245 F	+ 1 jeu au choix	1 950 F	Spindigy world	550 F
Olympic gold	385 F	Blues brother	265 F	Wonder Mega + 1 jeu au choix	4 400 F	Super mahjang	530 F
Shura no mon	385 F	ferrari grand prix	260 F	J.B.King (sfc)	650 F	CB characters wars	530 F
Splater house par II	440 F	Turtles ninja II	260 F	Game converteur (sfc)	180 F	Return of double dragon	Tél
Dodge club soccer	440 F	Best of the best	260 F	R.G.B cable (sfc)	350 F	Dragon Quest v	Tél
Metallifung	395 F	Prince of persia	270 F	ASCII pad joystick (sfc)	210 F	Super mario card	Tél
GAME GAER		MEGADRIVE CD		Apollo joystick	650 F	Acrobat mission	Tél
Amazing spiderman	270 F	Super forteess macross	450 F	Cluster stick (MG)	349 F	Gamber self style	Tél
Marble madness	265 F	Wonder dog	450 F	Game adaptateur (MG)	60 F	Sonic blastman	Tél
Paper boy	265 F	Woodstock	450 F	Joystick original (MG)	97 F	Acslay	Tél
S space invaders	265 F	Earnest evans	350 F	Neo Geo joystick	390 F	Sky mission	Tél
Simpson vs mutants	270 F	Heavy nova	350 F	Mémoire carte néo géo	190 F	Mystery circle	Tél
Super monaco gp II	250 F	Sol feace	350 F	Game key	245 F	Gunforce	Tél
Wheel of fortune	270 F	Prince of pershia	450 F	Action player vie infinie	540 F	Super gandum	Tél
Monstre world II	245 F	Thunder storm IV	450 F	Transfo (sdc) (mg)	150 F	Home alone	510 F
Majong	245 F	After burner III	470 F	Transfo game gear	90 F	Pipe dream	510 F
Gambler	245 F	Rise of dragon	450 F	Light boy	99 F	Metal jack	510 F
Mickey mousse II	245 F	Dark wizard	450 F	Xe-8 joystick	190 F	Phanlanx	580 F
Dodge dandei	250 F	Pennia alesta	450 F	Big window game gear	170 F	Contra spirite	540 F

BON DE COMMANDE		Désignation du produit	Qté	Prix
Nom et Prénom :				
Adresse :				
Code postal :				
Ville :				
Téléphone :		Signature :		
C+ 12		* Frais de port		
Date :		Total		
		*Frais de port : Logiciel = 35 Frs, Console = 90 Frs, Contre rembt. = 35 Frs		
		Lociciel SNK = 60 Frs Paiment par chèque ou mandat lettre		

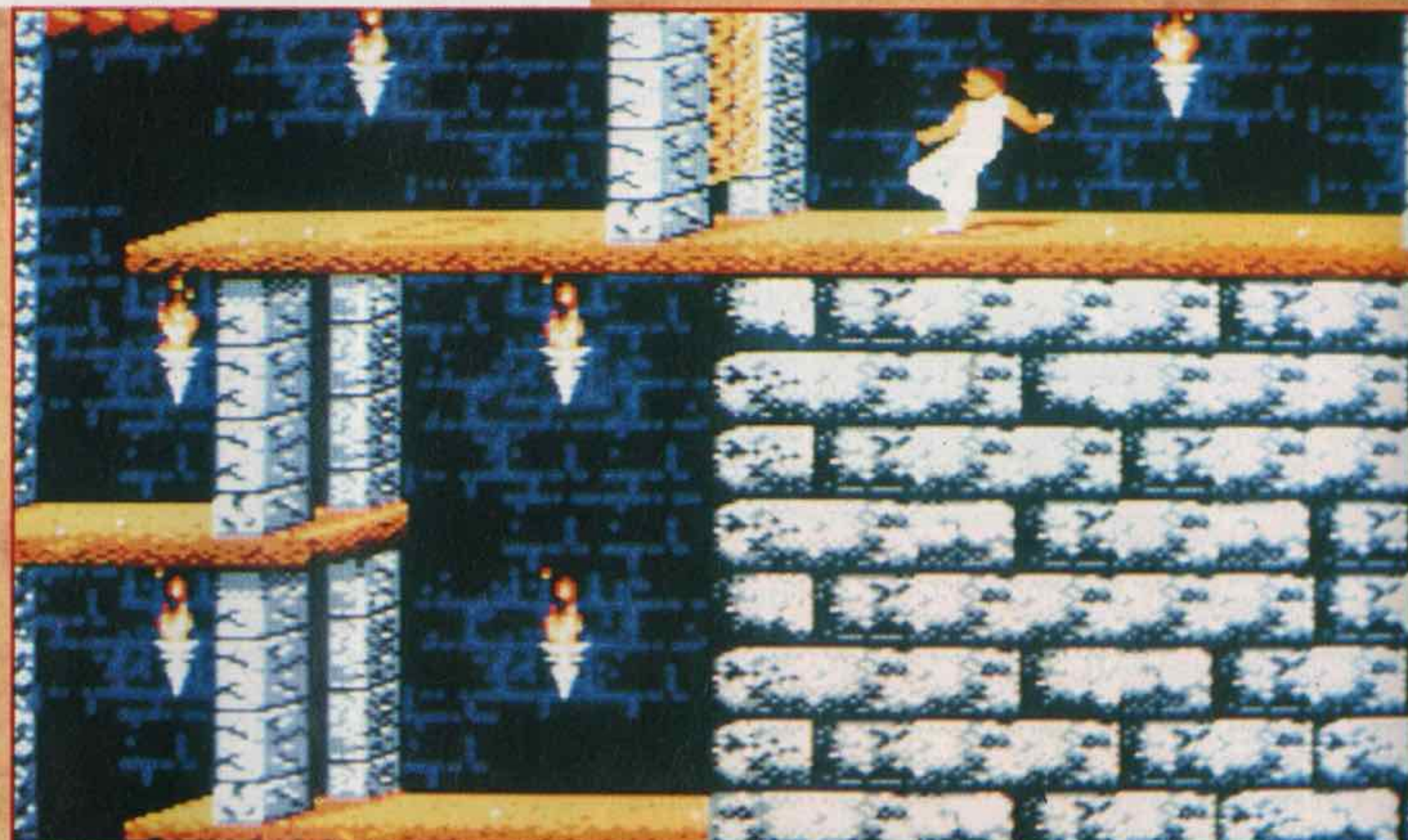
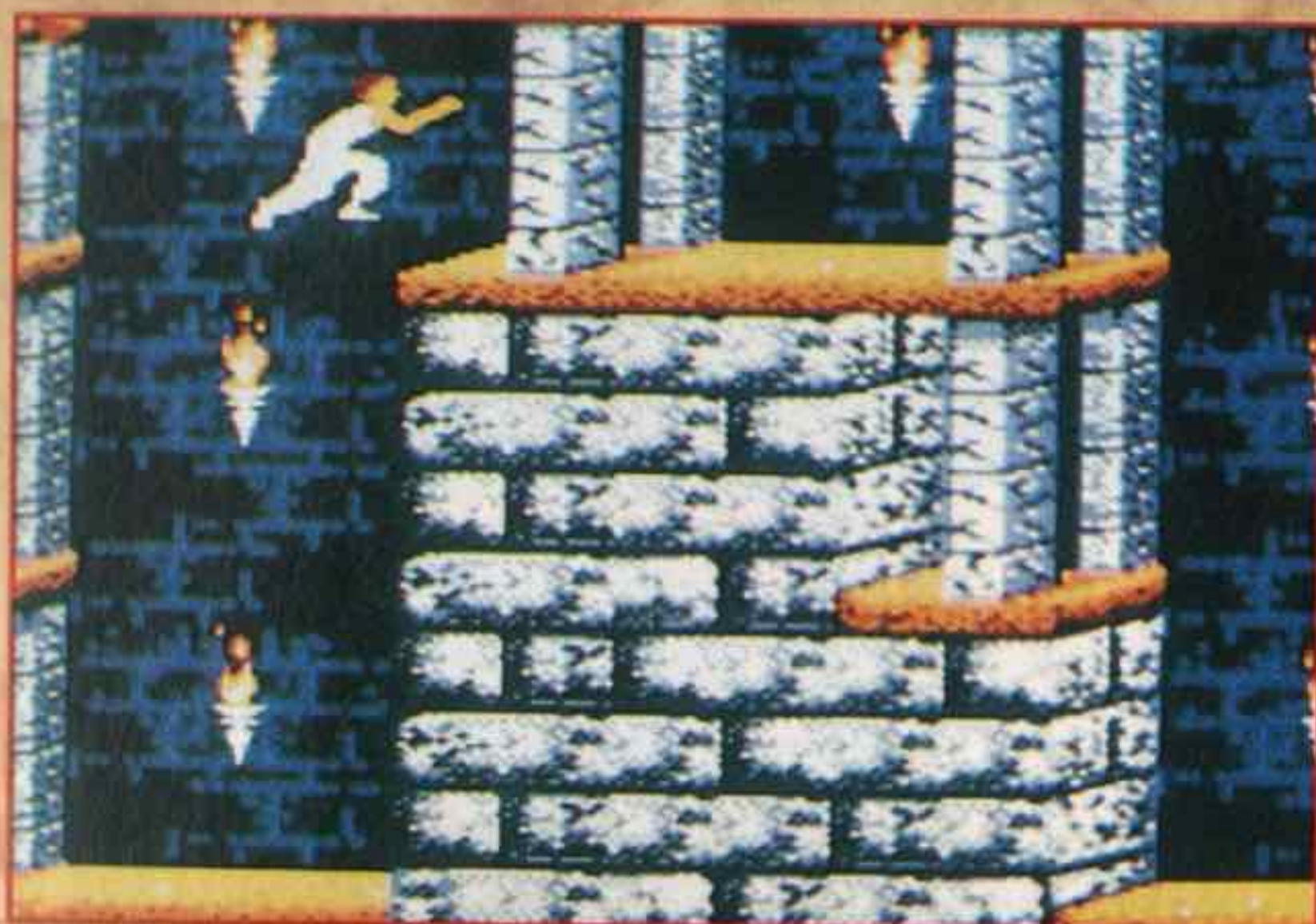




Premier niveau: mieux vaut réfléchir pour éviter les faux pas! ►

◀ Le jeu regorge de sauts vraiment périlleux!

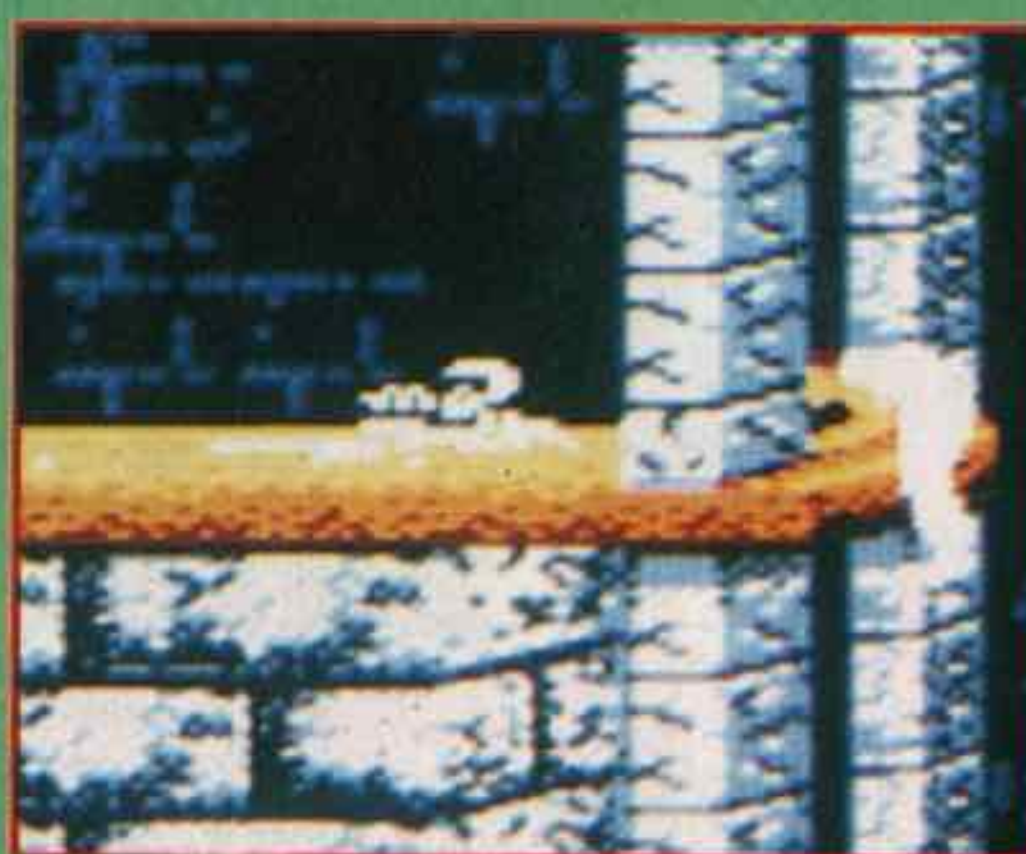
On trouve de nombreuses plaques de pression. Celle-ci permet d'ouvrir la porte. ▼



# PRINCE OF P

Le sultan de Perse est parti remettre les païens et les barbares dans le droit chemin à coups de cimeterre! Et pendant qu'il coupe les têtes à tour de bras, c'est justement son fidèle bras droit, Jaffar, qui est chargé de gouverner le pays. Malheureusement, Jaffar n'est pas aussi loyal que le pense le sultan... Ce serait même plutôt un fou mégalomane prêt à tout pour régner! Pour y parvenir de façon "légitime", le fourbe projette d'épouser la fille du sultan afin de profiter des privilèges que lui offrirait cette alliance. Comme le disent les voix "off" viriles dans les mauvais feuilletons, "le sort du monde libre est entre les mains d'un seul homme", et cet homme, c'est un humble paysan qui, seul contre tous, va tenter de déjouer les sombres plans du sinistre Jaffar. Voilà ce qui sert d'alibi aux dix niveaux de ce jeu de plates-formes, au cours duquel vous devrez guider votre héros à travers le palais en affrontant, un par un, les hommes de main de Jaffar, jusqu'à la confrontation finale avec le traître lui-même! Hélas, les choses commencent plutôt mal puisque les sbires de Jaffar vous ont capturé et jeté au fond du plus profond donjon du pays. Réussirez-vous à vous échapper, à trouver une épée et à tirer la princesse des griffes de l'ignoble Jaffar? Empêcherez-vous Jaffar de devenir le prince de Perse? La suite au prochain épisode!

Le plus impressionnant, dans Prince of Persia, c'est l'animation du héros et le nombre d'actions qu'il est capable d'effectuer. Il peut sauter de deux manières: simple bond et saut avec élan. Ce dernier lui permet de sauter par-dessus de larges fossés et, si vous laissez le bouton enfoncé, de s'accrocher à la première corniche qui lui tombe sous la main. Notre héros peut marcher prudemment entre des pics ou se hisser sur une plate-forme.



## REALISME



▲ Aïe! C'est raté pour ce coup-ci!

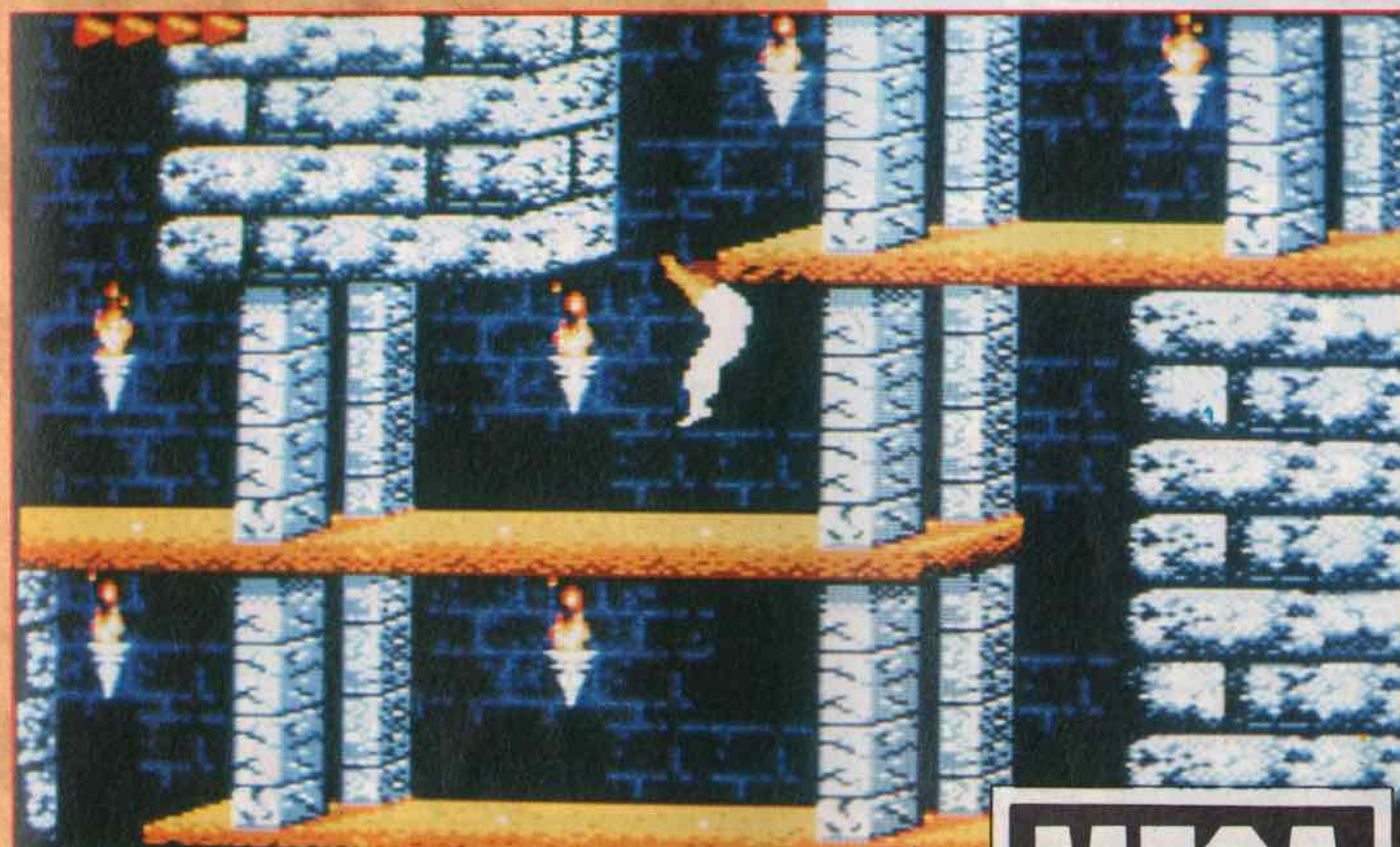
Notre héros se hisse sur une plate-forme.





◀ Les choses se corsent dès le troisième niveau. Serez-vous à la hauteur ?

Les longues chutes vous font perdre de l'énergie. ▼



# ERSIA



SEGA

REVIEW



特集  
牛詩集

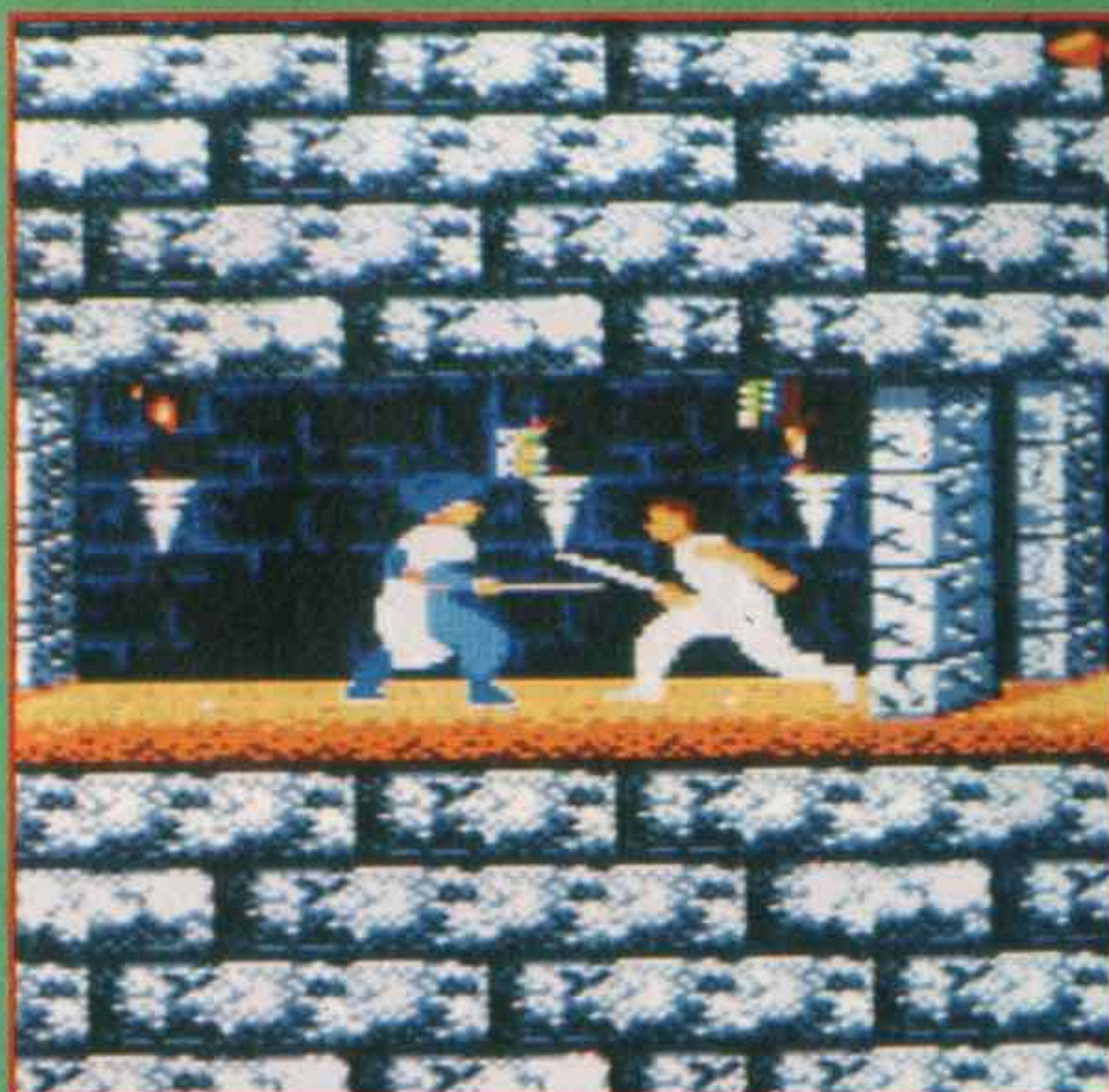
## PETITS MYSTERES



Peu de gens le savent, mais Prince of Persia dissimule quelques salles secrètes. Certains plafonds du palais de Jaffar sont composés de dalles qui tomberont si vous les poussez un peu du bout des doigts. Une fois dans les salles secrètes, partez à la recherche de potions.



## BOTTES SECRETES!



Une fois que vous aurez trouvé votre épée, vous pourrez vous battre en duel avec les sbires de Jaffar. Malheureusement, deux coups seulement vous sont permis, le tout étant de placer ses attaques au bon moment et de parer celles de votre adversaire avec rapidité. Il est indispensable de bien maîtriser le maniement de l'épée pour progresser dans le jeu.

▲ Duel avec un des hommes de main de Jaffar. Les mouvements se limitent à deux attaques et une parade.



## COMMENTAIRE



JULIAN

Prince of Persia aurait pu n'être qu'un jeu de plates-formes de plus. Or, il apporte un peu d'air frais au genre. Pas question de courir et de sauter dans tous les coins, l'action est assez calme et bien plus réaliste que tout ce que j'ai pu voir jusqu'à présent. Vous devez réfléchir avant de sauter, de vous hisser sur une plate-forme ou de faire s'effondrer le sol sous vos pieds. Le réalisme est encore accentué par l'extraordinaire qualité de l'animation. Les mouvements du héros sont incroyablement parfaits (on n'avait jamais vu ça sur console!). Il faut voir le jeu pour s'en rendre compte. Seuls les combats m'ont un peu déçu : l'ensemble est faible et les parades et les attaques auraient pu être beaucoup plus réalistes. Mais ce léger défaut n'empêche pas Prince of Persia d'être un jeu indispensable dans la logithèque de tout véritable amateur d'arcade et de plates-formes.

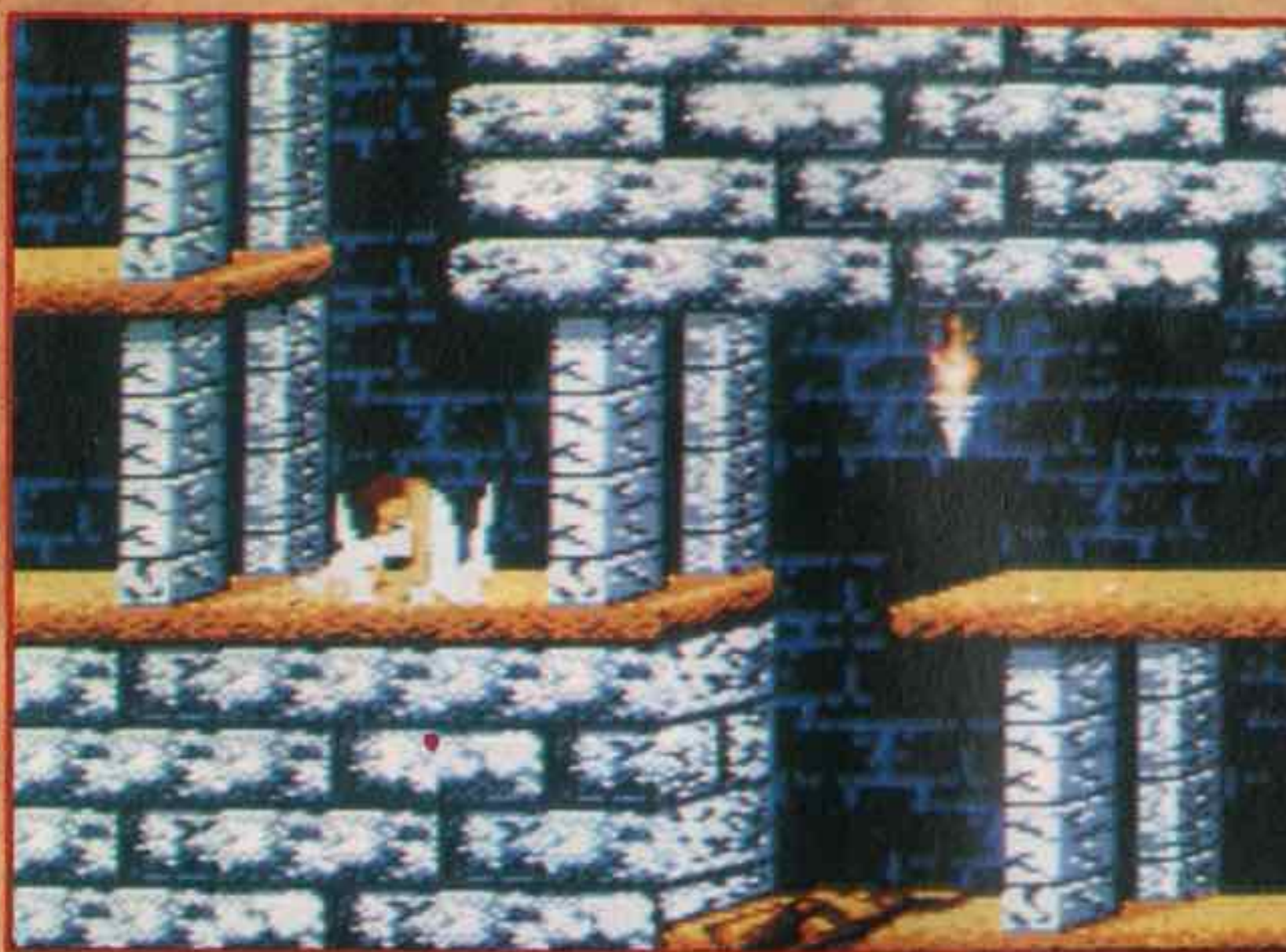
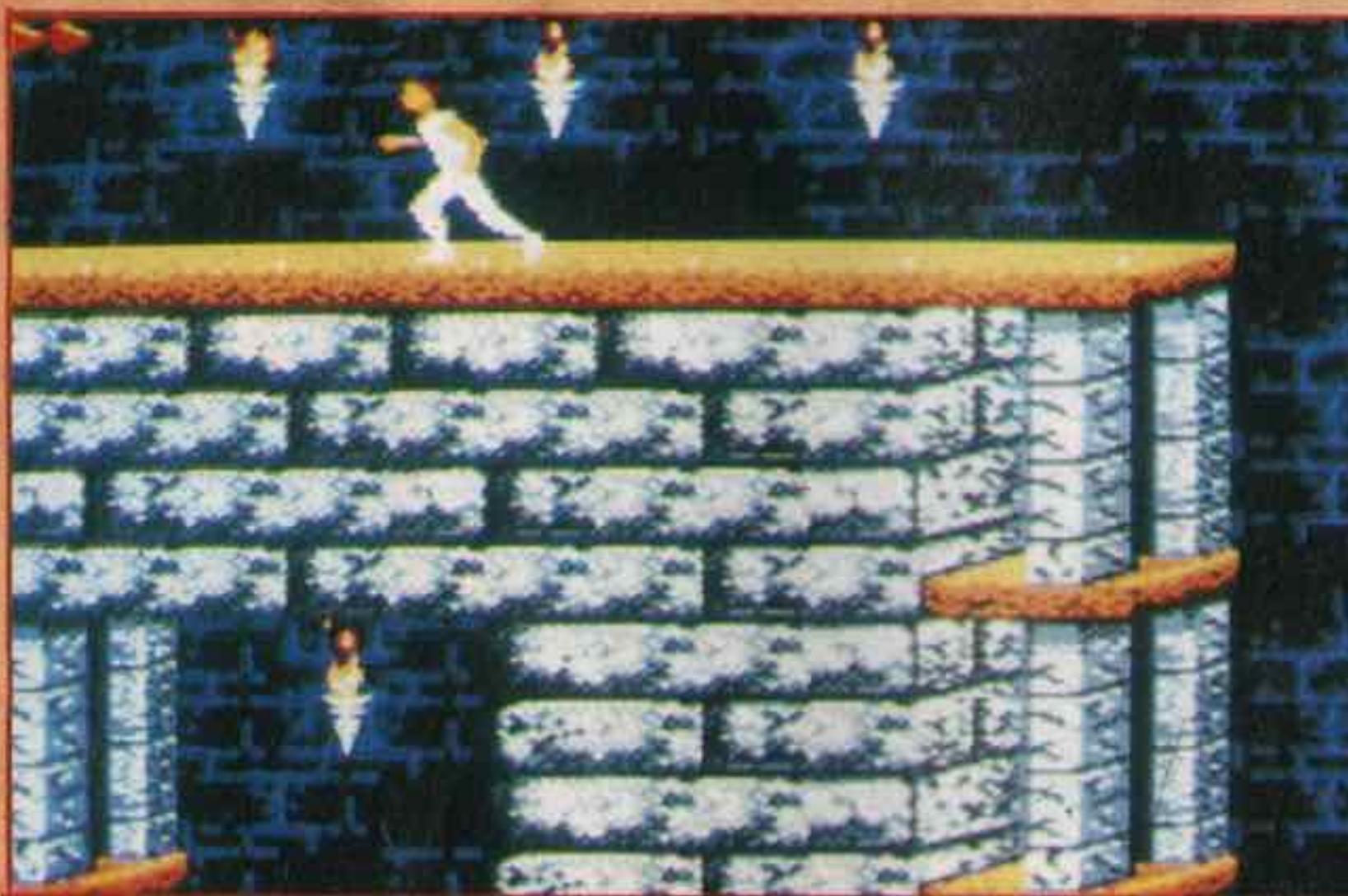




# REVIEW

## LES AUTRES ADAPTATIONS

Prince of Persia a été également adapté sur d'autres consoles... La version Game Boy, qui vient juste de sortir, est aussi réussie et passionnante que l'original ! Une version Super Famicom est en cours. Cette version sera sans doute meilleure puisque la jouabilité et les graphismes devraient être encore améliorés. Surveillez bien les pages News de Consoles +, et comptez sur nous pour vous tenir au courant !



## COMMENTAIRE



**RICH**

Je suis un véritable fan de Prince of Persia et j'ai passé des heures à jouer sur la version PC (au lieu d'écrire mes articles !). Cette version Master System est vraiment

excellente et reprend les superbes graphismes et la très bonne jouabilité des versions micro. Le jeu est toujours aussi dur et passionnant. Au début, vous aurez sans doute du mal à vous familiariser avec les commandes, qui semblent un peu compliquées et imprécises. Mais une fois que vous aurez compris leur maniement, vous serez étonné du nombre incroyable de choses qu'on peut faire dans le jeu. Je trouve que les duels à l'épée sont moins réussis que dans les versions micro car il est difficile de parer les attaques de votre adversaire. A part ça, j'avoue que Prince of Persia est une excellente conversion, et sans doute le meilleur jeu que j'ai vu ce mois-ci sur Master System. Courez l'acheter !

## POTIONS MAGIQUES !



Le héros peut consommer les nombreuses potions éparpillées à travers le palais de Jaffar. Mais certaines d'entre elles sont empoisonnées ! Les bonnes, au contraire, augmentent le niveau d'énergie de notre héros... Quelques potions augmentent carrément la taille de votre barre d'énergie, ce qui vous permet d'encaisser plus de coups ! Youpi !

## PRINCE OF PERSIA

BUTTON 1 TO START  
BUTTON 2 FOR OPTIONS  
PRINCE OF PERSIA IS A  
REGISTERED TRADEMARK OF  
BRODERBUND SOFTWARE, INC.  
COPYRIGHT (C) 1989, 1992  
BRODERBUND SOFTWARE, INC.  
JORDAN MECHNER  
ALL RIGHTS RESERVED  
LICENCED BY SEGA ENTERPRISES

**EDITEUR : DOMARK**

**PRIX : NC**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : MOYEN**

**NOMBRE DE VIES : TEMPS LIMITE**

**OPTION CONTINUE : —**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

**CONTROLE : BON**



**PRESENTATION 56%**

*Peu d'options sur l'écran de présentation et... pas grand-chose d'autre.*

**GRAPHISME 93%**

*Les décors sont un peu répétitifs, mais les superbes animations vous les feront oublier.*

**BANDE-SON 71%**

*Quelques bruitages, mais rien d'extraordinaire.*

**JOUABILITE 90%**

*Les commandes sont difficiles à prendre en main mais, une fois habitué, vous ne décrocherez plus de l'écran !*

**DUREE DE VIE 92%**

*Le grand nombre de niveaux vous tiendra en haleine pendant des mois !*

**INTERET 91%**

*Un superbe jeu de plates-formes, passionnant et doté de splendides graphismes.*



# JESSICO



"Quand les prix  
sont si bas,

les souris  
dansent"

GAMEBOY	
GAMEBOY + TETRIS	650
SOLAR BOY	399
GAMEBOY CARRY CASE	99
GAMEBOY Amplificateur Son	129
GAMEBOY Loupe+lumière	199
GAMEBOY LUMIERE	99
GAMEBOY Allume cigare	129
GAMEBOY Loupe(magnifier)	99
GAMEBOY Kit nettoyage	99

ADVENTURE ISLAND	249
ALIEN 3	249
BARBIE	249
BART VS JUGGEMATS	249
BATMAN 2	249
BATTLE TANK	249
BATTLE TOADS	249
BEETLEJUICE	249
BUBBLE BOBBLE 2	249
BUGS BUNNY 2	249
CASTELLIAN	249
CASTELVANIA 2	249
DARKMAN	249
DOUBLE DRAGON 3	249
DR FRANKEN	279
DRAGON'S LAIR	249
DUCK TALES	249
DYNABLAST	249
FERRARI GRAND PRIX	249
FINAL FANTASY 2	279
FOOTBALL International	249
FOREMAN KO	249
HOOK	249
HUDSON HAWK	249
KID ICARUS	249
KIRBY'S DREAMLAND	249
KLAX	249
KNIGHTS QUEST	249
KUNG FU MASTER	249
MEGAMAN 2	249
METROID 2	249
MICKEY MOUSE 2	249
MIGRAIN	249
MYSTERIUM	249
NBA ALL STAR 2	249
NINJA BOY 2	249
NINJA GAIDEN	259
NINJA TAO	249
OLYMPIC GOLD	279
PAPERBOY 2	249
POPEYE 2	249
POP UP	249
PRINCE OF PERSIA	249
PUNISHER	249
ROUE DE LA FORTUNE	249
SOCCERMANIA	249
SPANKY'S QUEST	249
SPEEDBALL 2	249
SPIDERMAN 2	249
SUPER KICK OFF	279
TEENAGE MUTANT TURTLE 2	249
TENNIS	249
TERMINATOR 2	249
THE ADDAMS FAMILY	249
THE SIMPSONS	249
TOM ET JERRY	239
TORTUES NINJA 2	249
TRACK MEET	249
TRAX	249
TURRICAN	249
VIKING CHILD	249
WWF SUPERSTARS 2	249
XENON 2	249

LIBRAIRIE	
SECRETS JEUX NES VOL 1	95
SECRETS JEUX NES VOL 2	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 1	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 2	95
SECRETS SUPERMARIO 4	95
SECRETS JEUX MEGADrive 1	95

MEGADrive	
ALISA DRAGON	439
AIR BUSTER	385
ATOMIC RUNNER	439
BATMAN LE RETOUR	439
BUCK ROGERS	465
BULLS VS LAKERS	439
CALIFORNIA GAMES 2	465
CENTURION	439
CHUCK ROCK	465
CYBER COP	439
DARK CASTLES	439
DECAPATTACK	385
DEATH DUEL	439
DONALD DUCK	439
DRAGON FURY	439
DUNGEONS AND DRAGONS	465
EA HOCKEY	439
EVANDER HOLYFIELD	439
F22 INTERCEPTOR	439
FANTASIA	439
FATAL REWIND	439
FERRARI GRAND PRIX	439
FORGOTTEN WORLDS	385
GODS	439
GOLDEN AXE 2	439
GHOULS N'GHOST	465
HUMANS	465
JEWEL MASTER	385
JOE MONTANA 2	385
JOHN MADDEN 92	439
JORDAN VS BIRDS	439
KID CHAMELEON	385
KLAX	465
LAKERS VS CELTICS	439
MAGICAL GUY	439
MARBLE MADNESS	439
MARIO LEMIEUX HOCKEY	385
MERCES	385
MICKEY MOUSE	439
MIDNIGHT RESISTANCE	439
OLYMPIC GOLD	439
PACMANIA	439
PHANTASY STAR 3	465
PHELIOS	385
POPULOUS	439
PREDATOR 2	439
RAMPART	439
ROAD RASH	439
REVENGE OF SHINOBI	439
D.ROBINSON'S SUP.COURT	439
ROLLING THUNDER 2	465
SENNA SUPER MONACO 2	465
SHADOW DANCER	439
SHADOW OF THE BEAST	465
SHINING at the DARKNESS	465
SIDE POCKET	439
SIMPSONS: BART VS SPACE	439
SIMPSONS: KRUSTY'S	439
SONIC	439
SPEEDBALL 2	439
SPIDERMAN	439
STAR FLIGHT	385
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	439
STREET SMART	429
STRIDER	465
STRIKE EAGLE 2	465
SUPER BASKETBALL	385
TERMINATOR	465
TERMINATOR 2	465
THUNDERFORCE 3	439
TOE JAM AND EARL	465
TOKI	385
TROUBLE SHOOTER	439
TURRICAN	439
TWIN COBRA	439
UNCHANTED WATERS	465
WONDER BOY MONSTER W.	465
WORLD CLASS LEADERB.	439
WORLD CUP ITALIA	209
WRESTLE WAR	385

## GAME GEAR

GAMEGEAR + SONIC	1050
ADAPT. MASTER A GEAR	99
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	129
ALLUME CIGARE ADAPT.	199

AERIAL ASSAULT	239
AMAZING SPIDERMAN	239
AX BATTLER	239
BATTER UP	239
CHUCK ROCK	239
CRYSTAL WARRIORS	279
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DRAGON CRYSTAL	239
FANTASY ZONE	239
FOREMAN K.O.	239
HALLEY WAR	239
INDIANA JONES	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
MARBLE MADNESS	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OLYMPIC GOLD	239
OUTRUN EUROPA	239
PACMAN	239
PAPERBOY	239
PRINCE OF PERSIA	239
RAMPART	239
ROBIN'S BASKETBALL	239
SIMPSON VS MUTANTS	279
SHINOBI 2	239
SOLITAIRE POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SONIC 2	239
SPACE HARRIER	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO GP	239
SUPER SPACE INVADERS	239
WONDERBOY DRAGON T.	239

## ATARI LYNX

APB	320
BILL AND TED'S	320
BLOCK OUT	270
BLUE LIGHTNING	270
CALIFORNIA GAMES	270
CASINO	270
CHECKERED FLAG	320
CHESS CHALLENGE	270
CHIP CHALLENGE	270
CRYSTAL MINES-2	270
ELECTROCOP	270
GATES OF ZENODOON	270
GAUNTLET	270
GRID RUNNER	270
HARD DRIVIN	320
ISHIDO	320
KLAX	320
MS PACMAN	320
NINJA GAIDEN	320
PACLAND	320
PAPER BOY	320
RAMPAGE	320
ROAD BLASTERS	320
ROBOTRON 2084	320
ROBO SQUASH	270
RYGAR	320
SCRAPYARD DOG	320
SHANGAI	270
SLIME WORLD	270
STUNRUNNER	320
TURBO SUB	320
TOURNAMENT CYBERBALL	320
VIKING CHILD	320
XYBOTS	320

## SEGA MASTER

ASTERIX	385
BACK TO THE FUTURE 3	339
CALIFORNIA GAMES	339
CHAMPION OF EUROPE	385
DONALD DUCK	339
DOUBLE DRAGON	385
DRAGON CRYSTAL	339
EUROPE CLUB SOCCER	339
FIRE AND FORGET II	339
FLINSTONES	339
FORGOTTEN WORLDS	339
GALAXY FORCE	339
GAUNTLET	339
GHOULS AND GHOSTS	339
GLEY LANCER	339
GOLDEN AXE	385
HEROES OF THE LANCE	339
IMPOSSIBLE MISSION	385
INDIANA JONES	339
KLAX	385
LINE OF FIRE	339
MERCES	385
MICKEY MOUSE	385
MOONWALKER	315
MS PACMAN	385
NINJA GAIDEN	339
OLYMPIC GOLD	339
OUT RUN EUROPA	339
PAPER BOY	385
PHANTASY STAR	385
POPULUS	315
RAMPART	385
RC GRAND PRIX	349
R-TYPE	339
RUNNING BATTLE	339
SAGAIA	339
SENNA SUPER MONACO 2	385
SHADOW DANCER	339
SHADOW OF THE BEAST	339
SHINOBI	339
SONIC THE HEDGEHOG	385
SONIC 2	385
SPEEDBALL	315
STRIDER	385
SUPER KICK OFF	339
TERMINATOR	385
WIMBLEDON	339
WONDERBOY 3	385
XENON 2	339

## JOYSTICKS

JOYSTICK MULTISYSTEM	
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	199
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149
QUICKJOY TOPSTAR	295
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
Quickshot PYTHON 1	119
Quickshot MAVERICK 1	169
Quickshot INTRUDER 1	399
Quickshot AVIATOR 1	449
Quickshot FLIGHTGRIP 1	119
PRO 2	120
Competition PRO Megadrive	169
JOYSTICK NINTENDO	
Quickshot PYTHON 2	129
Quickshot MAVERICK 2	169
Quickshot INTRUDER 2	399
Quickshot AVIATOR 2	449
Quickshot FLIGHTGRIP 2	119
Quickjoy NI-5	159
Competition PRO SNES	169

## SUPER FAMICON+SNES

	sfc/snes		sfc/snes
ADAPTATEUR UNIVERSEL	159	LAGOON	495
AX LAY	429	LEMMINGS	429
ACTAISE	495	MAGIC SWORD	429
BASEBALL	429	MARIO PAINT	429
B.LAMBER BASKETBALL	525	PAPERBOY II	495
BLUES BROTHERS	495	PILOT WINGS	495
CASTELVANIA IV	495	PLAY ACTION FOOTBALL	429
CHESSMASTER	495	POPULUS	495
D.FORCE	495	RACE DRIVIN	429
DARIUS TWIN	495	ROBOCOP 3	429
DRAKEN	495	ROCKETTER	495
E.A.HOCKEY	495	SIM CITY	495
EARTH DEFENSE FORCE	495	SPANKY'S QUEST	429
F-ZERO	495	STREET FIGHTER 2	695
F1 GRAND PRIX	495	F1 ROC	429
FINAL FANTASY II	565	SUPER ADV. ISLAND	495
FINAL FIGHT	495	SUPER ALESTE	495
FOREMAN KO	429	SUPER BASES LOADED	495
GHOULS & GHOSTS	485	SUPER OFF ROAD	495
GRADIUS 3	495	SUPER R-TYPE	495
HOLE IN HOLE	495	SUPERSCOPE + 6 JEUX	595
HOME ALONE	495	SUPER SOCCER CHAMP.	495
HOOK	495	SUPER TENNIS	495
HYPER ZONE	485	THE ADDAMS FAMILY	495
JACK NICKLAUS	495	TOP GEAR	495
JOE ET MAC	495	T.M.N.T IV (TORTUES IV)	495
KING OF MONSTERS	429	ULTRA MAN	495
		UN SQUADRON	495
		W.W.F	495

## NES (USA)

ENFIN LES CARTOUCHES AMERICAINES SUR  
VOTRE CONSOLE NES GRACE A  
L'ADAPTATEUR GAMEKEY 245 F  
PROMO: CASTELVANIA 3 + GAMEKEY 595 F

ADDAMS FAMILY	495	MEGAMAN 3	495
BATMAN	395	MIKE TYSON II	395
BILL & TED ADV.	345	MISSION IMPOSSIBLE	395
BIRTHDAY BLOWOUT	395	MONSTER TRUCK BALL	395
CAPTAIN SKYHAWK	345	NARC	295
CHIP N DALE	465	QUANTUM FIGHTER	295
DOUBLE DRAGON 2	395	RESCUE EMBASSY	295
DRAGON LAIR	395	ROBIN HOOD	495
DUCK TALES	395	ROCKING KATS	395
F15 CITY FIGHTER	295	ROLLER GAMES	295
FESTER QUEST	295	SOLAR JETMAN	295
GI JOE	495	SOLSTICE	295
GAUNTLET 2	395	STAR TREK	495
GOLD METAL CHALLENGE	395	STRIDER	395
GUN NAC	395	SUPER C	395
IRON SWORD	395	SUPER MARIO 3	465
ISOLATED WARRIOR	345	SWORDS AND SERPENTS	345
JACKY CHAN	395	TALES SPIN	495
KICK MASTER	395	TOKI	395
KICK OFF	465	TOP GUN SECOND MIS	395
LITTLE NEMO	395	TOTAL RECALL	395
MAC KID	495	UNTOUCHABLES	395

GAMEGEAR + SONIC ..... 1050 FRF  
GAMEBOY + TETRIS ..... 650 FRF  
ADAPT. GAMEGEAR/MASTER ..... 99 FRF

ADAPTATEUR UNIVERSEL ..... 159 FRF  
(PERMET D'ADAPTER TOUS LES JEUX SNES/SFC/  
SUPERNINTENDO SUR TOUTE LES CONSOLES 16 BIT  
NINTENDO «US, JAPON, FRANCE, GB ETC...».

SOLARBOY ..... 399 FRF

L'ACCESSOIRE N°1 POUR GAMEBOY.

ADAPTATEUR SOLAIRE POUR GAMEBOY, 10 À 12  
HEURES D'AUTONOMIE DE MARCHE;  
RECHARGEABLE À PARTIR DE N'IMPORTE QUELLE  
SOURCE DE LUMIERE, PLUS BESOIN DE PILES....

QUE D'ÉCONOMIES!!!

# ACTION REPLAY PRO

PLUS FORT QUE TOIT  
AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO  
DEVENEZ INVINCIBLE !!  
IMAGINEZ : DES VIES INFINIES.  
DE L'ÉNERGIE INÉPUISABLE.  
- DES MUNITIONS À VOLONTÉ.  
UTILISATION TRÈS SIMPLE  
- ENTREZ LE CODE DU JEU ET JOUEZ A  
DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS.  
JUSQU'À LA DESTRUCTION TOTALE!

Pour MEGADrive ou SNES / SFC / SUPER NINTENDO

499 F

Seul aussi d'adaptateur universel pour toutes les cartouches de jeu.

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIÈRES VERSIONS  
**BON DE COMMANDE EXPRESS** à retourner à  
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

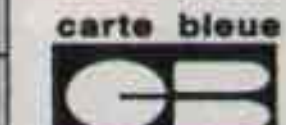
TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant

PORT : LOGICIEL JEUX	28 F	S/TOTAL	
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F	PORT	30
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F	TOTAL	
ORDINATEUR	100 F		
DOM TOM + ÉTRANGER	65 F		

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS - précisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐ - Votre N° Client   
PAIEMENT ÉTRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

**JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1  
PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre  
☐ Je paie à réception au facteur + 25 F 19-09  
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue  date d'expiration

NOM  PRENOM

N° ET RUE

VILLE  CODE POSTAL

FAX : 93.97.07.00 SIGNATURE OBLIGATOIRE





# NES OPEN

Lorsque Mario ne repousse pas des hordes d'ennemis dans des jeux de plates-formes, il joue au golf. Après un passage sur Game Boy, le voici sur NES. Même si vous n'êtes pas un habitué du green, vous n'aurez pas de difficulté pour rentrer dans la partie. Le manuel en français explique tous les coups du golf, de la préparation du tir à la réalisation d'un slice ou d'un hook. Une fois familiarisé avec ces techniques, vous participez à l'un des deux tournois. Le premier, une compétition par trous, vous met aux prises avec cinq adversaires de forces croissantes. Le second, compétition par coups, est une lutte acharnée entre 36 joueurs qui tentent d'obtenir le meilleur compte de coups de la partie. Les deux tournois se déroulent sur un parcours de 18 ou 36 trous et entre trois terrains, USA, Japon ou Royaume-Uni. Un système de primes est mis en place lors des tournois. Vous remportez de l'argent si vous parvenez à faire le coup de départ le plus long, le coup le plus proche du drapeau ou à réaliser un trou en un coup... Le vent et la nature du terrain sont des éléments perturbateurs à examiner avec attention notamment lors du choix de votre club. A tout moment vous pouvez revoir votre dernier coup, vérifier l'état du green ou du sol où se trouve votre balle. Une sauvegarde des données et une option de jeu à deux complètent à merveille ce programme.



Il reste 78 yards à parcourir avant d'atteindre le green. Ne perdez pas de temps à savoir quel club vous devez utiliser. L'ordinateur sélectionne celui qui semble le mieux adapté pour chaque coup.

Vous pouvez faire votre propre sélection de clubs afin d'affiner votre technique. La puissance d'un club se mesure en yards. Le



maximum est le "bois 1" qui peut envoyer la balle à 260 yards. Le minimum est le "putter", uniquement utilisé lorsque vous êtes sur le green, c'est-à-dire tout près du trou; il envoie la balle à 32 yards maximum.

## COMMENTAIRE



AXEL

Sans être un fou furieux de golf, j'ai pris beaucoup de plaisir à participer aux différents tournois de ce golf de "salon". Tout est mis en œuvre pour rendre les parties plus agréables,

comme par exemple la possibilité laissée au joueur de pouvoir revenir sur ses décisions juste avant de "putter" la balle. Bien que les parcours se ressemblent, on ne joue jamais de la même manière. Le vent est assez perturbateur pour que l'on tente de nouvelles approches. Très facile à utiliser, cette cartouche est parfaite pour vous donner l'envie de fouler le gazon et balader vos clubs sur les nombreux espaces verts qui fleurissent chaque année dans notre pays.

La vue change dès que vous êtes sur le green. Les petites pointes indiquent le sens de la pente. Il faut le prendre en considération car, comme le vent, c'est un facteur important, qui peut dévier considérablement la trajectoire de votre balle.



Une option permet de voir et d'étudier le parcours complet. N'essayez pas de vous écarter de la zone vert clair appelée fairway, l'eau et la forêt ne vous feront pas de cadeau.



## NINTENDO PRIX : D APPRECIATION

**PRESENTATION** 86%

Une multitude d'options.

**GRAPHISME** 79%

Lisibles et bien adaptés à ce type de jeu.

**ANIMATION** 54%

3 images en tout pour animer le golfeur...

**BANDE-SON** 41%

Trop répétitive, heureusement absente lors du jeu.

**JOUABILITE** 80%

Une prise en main parfaite.

**DUREE DE VIE** 75%

Assez de tournois pour ne pas s'ennuyer.

**INTERET** 76%

Initiés et néophytes aimeront!

1-2  
JOUEURS



CARTOUCHE



**Signature des parents :**





Les niveaux se terminent par les sempiternels "grands méchants", très désagréables. L'homme-araignée (non, pas Spiderman) du premier niveau est le seul que l'on puisse qualifier de "facile"...

La série continue. Je commence vraiment à me demander si la Game Boy n'est pas la meilleure console qui soit. Malgré son écran terne et peu lisible, elle offre une logithèque réellement impressionnante. Shadow Warrior est l'exemple type du jeu réussi. Un ninja (vous!) traverse des niveaux en tuant des méchants. Il peut ramasser des bonus (vies ou "smartbombs"), sauter, s'accroupir, s'accrocher aux canalisations en utilisant son grappin. A la fin de chaque niveau (comportant plusieurs parties), vous devez vaincre un "grand méchant".

Les graphismes sont lisibles et assez détaillés, l'animation est étonnamment rapide et fluide, la petite

musique et les bruitages accompagnent parfaitement l'action...

# SHADOW WARRIORS



Les ennemis du premier niveau, même s'ils sont impressionnants, ne vous poseront guère de problème. Cela se gâte par la suite...



## UN NINJA MALIN ET BIEN EQUIPE!

Votre petit ninja dispose de nombreuses possibilités pour progresser. Il peut marcher, sauter (en saut périlleux), s'accrocher aux tubes... Certains des bonus qu'il ramasse sur le chemin lui permettent de lancer autant de "murs de feu" meurtriers.

## COMMENTAIRE



WIEKLEN

Encore un très bon jeu pour la petite Game Boy qui n'en finit pas de nous étonner. Les niveaux sont variés, les monstres juste assez agressifs, l'animation sublime (pour une Game Boy!)... Le contrôle est parfait, le petit ninja réagissant instantanément à toutes vos commandes. Ce Shadow Warrior est une excellente conversion, meilleure peut-être que sur les autres consoles...

SHADOW WARRIORS™

TM AND © TECMO, LTD. 1992  
ALL RIGHTS RESERVED  
LICENSED BY NINTENDO

## TECMO PRIX : D APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>65%</b>
Techniques de combat et monstres bien présentés.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>70%</b>
Difficile de faire mieux sur Game Boy.	
<b>ANIMATION</b>	<b>85%</b>
C'est rapide, c'est fluide, c'est net...	
<b>BANDE-SON</b>	<b>68%</b>
Bons bruitages, musique correcte, sans plus.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>86%</b>
Le personnage réagit à toutes vos sollicitations.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>80%</b>
Plusieurs semaines (sauf pour les "super bons")...	
<b>INTERET</b>	<b>88%</b>
Un hit pour cette mini-console... Impressionnant!	





# MARBLE MADNESS



## REVIEW



Que peut-on dire encore de l'insubmersible Marble Madness, couronné jadis (en 1988!) par un Tilt d'or meilleur jeu de l'année, devenu grand classique et que tous les fanatiques de jeux ont eu un jour ou l'autre entre les mains? Son principe est d'une simplicité extraordinairement simplissime: une petite bille qui roule sur des circuits astucieusement compliqués, jonglant avec le vide à travers des obstacles variés et dans un temps déterminé. Les parcours les plus étroits se déroulent souvent sur des pentes très raides ou ont des tracés sinueux, qui peuvent se transformer en labyrinthes. De temps en temps, arrêt sur des zones "pauses". Mais il ne s'agit toujours pas de souffler un peu! Les difficultés se multiplient là aussi: petits murs ou pyramides qui font rebondir la bille, plaques d'acide qui la désintègrent en un instant, marteaux qui tentent de l'écraser, boules noires adverses et très hostiles qui ont le chic pour vous envoyer dans la direction opposée à celle que vous souhaitez... et la liste est loin d'être close... Marble Madness rime avec inventivité! Et l'on roule encore en traversant des ponts lévis ou des tapis roulants, à la recherche d'un tuyau béant, et néanmoins ami, qui rapproche de la victoire. A ne pas confondre avec les aspirateurs voraces qui surgissent pour des interceptions rapides! Un petit clin d'œil plein d'humour ne cessera d'exaspérer les moins adroits: une balayette, pleine d'insolence, époussette les débris de votre bille écrasée dans l'abîme.



Le début du jeu... l'enfance de l'art!

Des acides gloutons!



Déconseillé pour ceux qui ont le vertige!

Une arrivée dans les temps qui vaudra un bonus.



## COMMENTAIRE

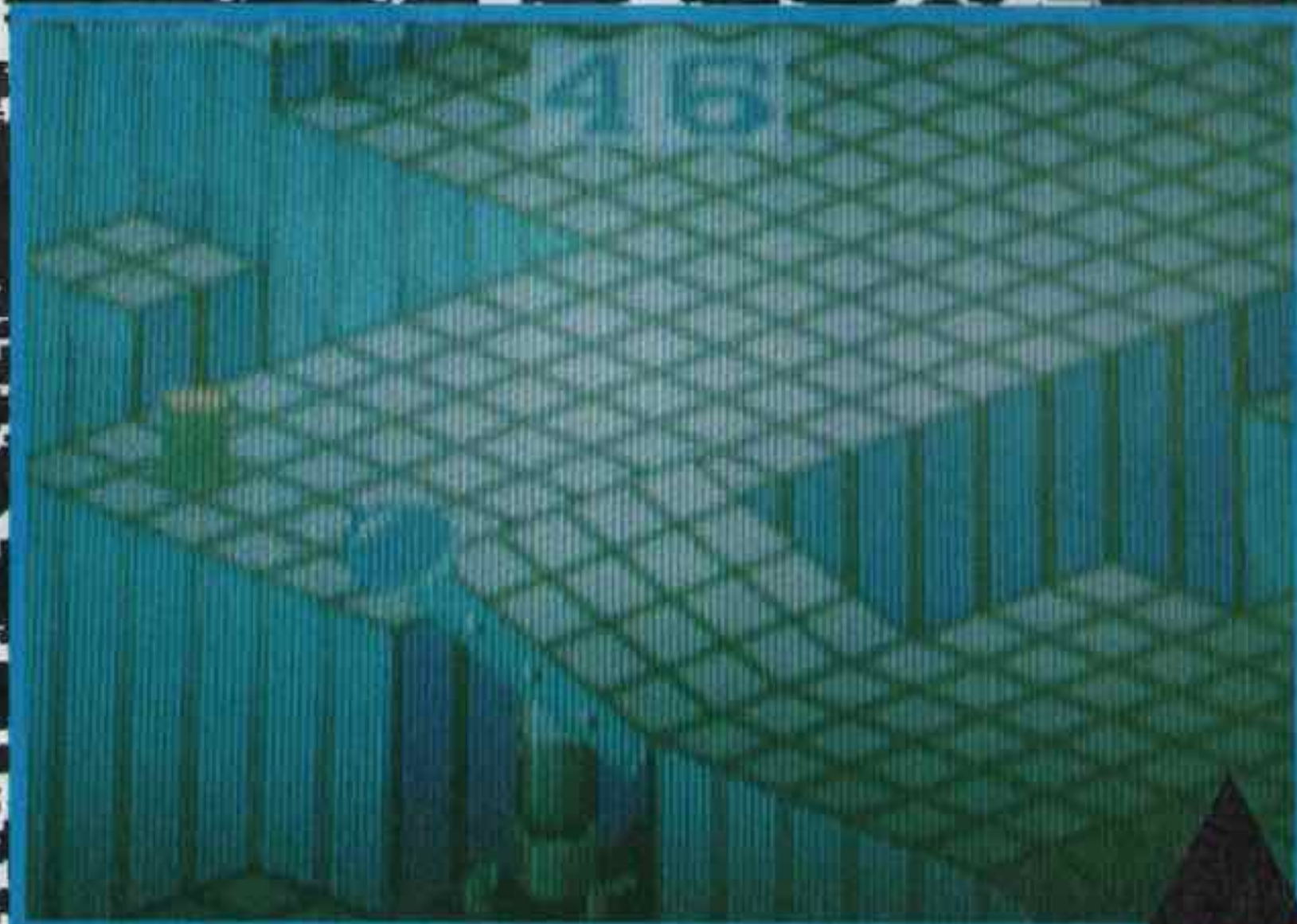


CALAMITY JANE

Complètement fanatique de ce type de jeu, je ne suis pas d'une objectivité absolue! Je l'ai surtout pratiqué sur micro et j'ai retrouvé sur GG le même plaisir maso à se jouer de l'appel du vide sur des tracés périlleux. Les graphismes n'ont rien perdu de leur qualité. Adresse et virtuosité sont toujours indispensables pour conduire le plus vite possible une petite bille à manier délicatement, car elle répond très, peut-être trop, vite à la moindre injonction, petit défaut atténué par le réglage des difficultés et les deux possibilités de contrôle de la bille. Pour tous publics!



Une invention qui évite des ennuis, le tuyau! Attention il ressemble aux aspirateurs plus dangereux.



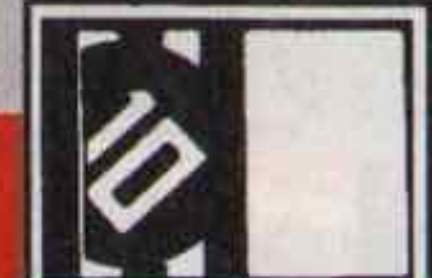
Coincé entre des marteaux sauteurs et un pont-levis capricieux!

MARBLE MADNESS™  
TM ATARI GAMES CORPORATION.  
LICENSED TO TENGENT.  
©1992 TENGENT.  
ALL RIGHTS RESERVED.  
CODE BY STEVE LAMB.  
LICENSED BY TENGENT.

## TENGENT PRIX: NC APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>70%</b>
Une courte intro, au cas où vous ne connaissiez pas!	
<b>GRAPHISME</b>	<b>82%</b>
Absolument superbes, des parcours très variés.	
<b>ANIMATION</b>	<b>78%</b>
Déplacements très fluides et rapides.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>71%</b>
Agréablement adaptée à l'action.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>75%</b>
Deux types de contrôle pour une bille très sensible.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>78%</b>
8 niveaux de difficulté.	
<b>INTERET</b>	<b>92%</b>
Un grand classique qui n'a pas pris une ride!	

1  
JOUEURS



CARTOUCHE





**V**ous n'avez jamais couru en Formule 1 chez vous car votre chambre est d'une taille trop restreinte pour ce genre d'activité? Eh bien, voici une solution à votre frustration: Micro Machines.

Micro Machines éprouve vos capacités face à celles de trois autres pilotes au travers d'une grande variété de circuits sur lesquels concourent des véhicules miniatures. On suit l'action en vue aérienne dans un scrolling multidirectionnel.

Le système de contrôle fait tourner votre voiture vers la droite ou la gauche suivant la direction que vous indiquez, comme dans le bon vieux classique Super Sprint.

Finissez premier ou second et vous êtes qualifié pour la course suivante. Les troisième et dernière places vous font perdre l'une de vos trois vies. Remportez les vingt-huit courses et vous serez proclamé champion suprême!

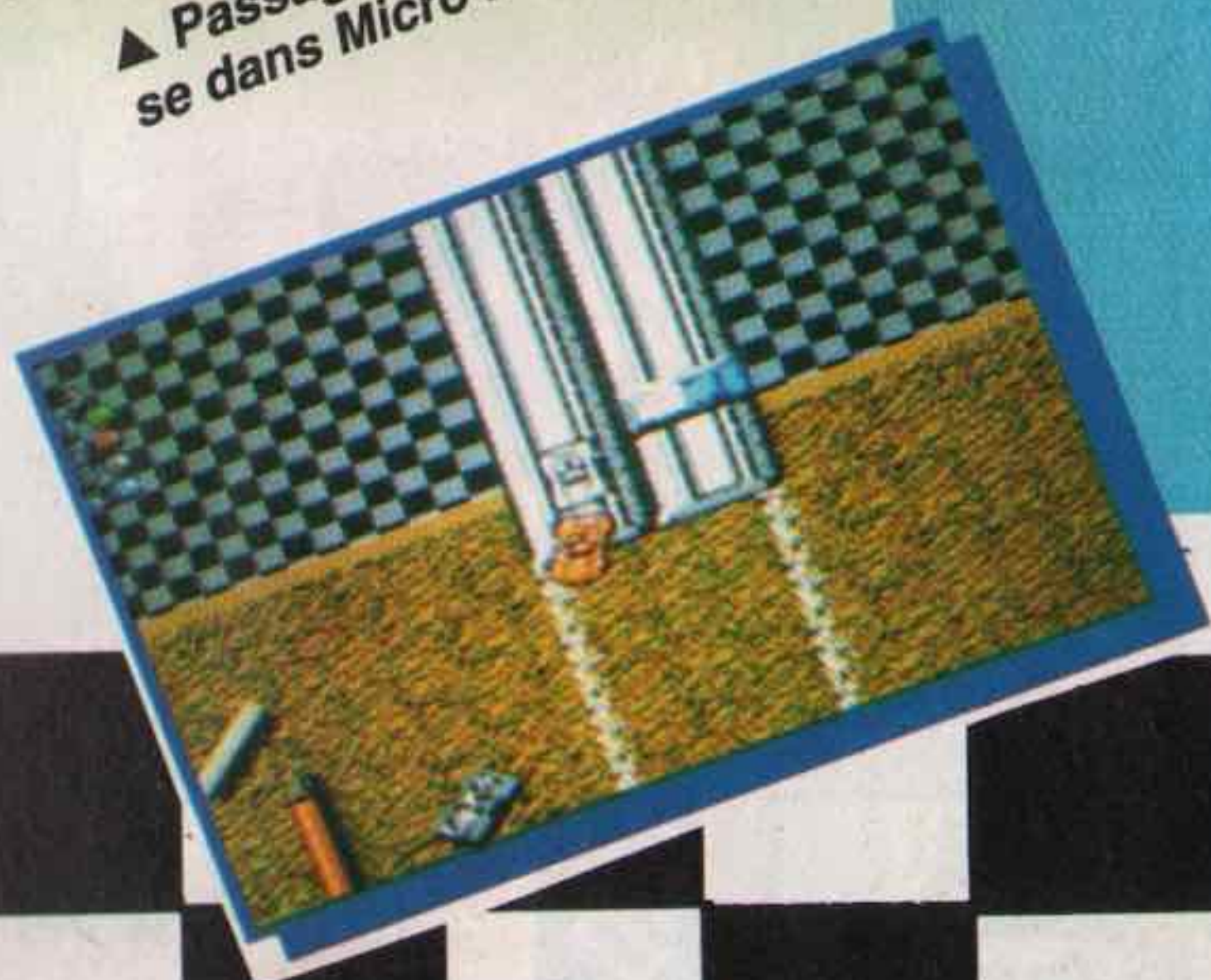
UN PEU DE  
TOUT-TERRAIN



Finir trois courses de suite à la première place augmente votre stock de vies. Vous pilotez un Bigfoot, gros 4x4 américain. Il faut parcourir ce niveau bonus avant que le temps imparti ne soit écoulé. Si vous réussissez, vous obtiendrez une vie supplémentaire. Attention, la combinaison de lignes blanches assez vagues, de rivières difficilement négociables et de rochers éparpillés rend le challenge plus difficile qu'il n'y paraît.



▲ Passage sur un livre de classe dans Micro Machines.



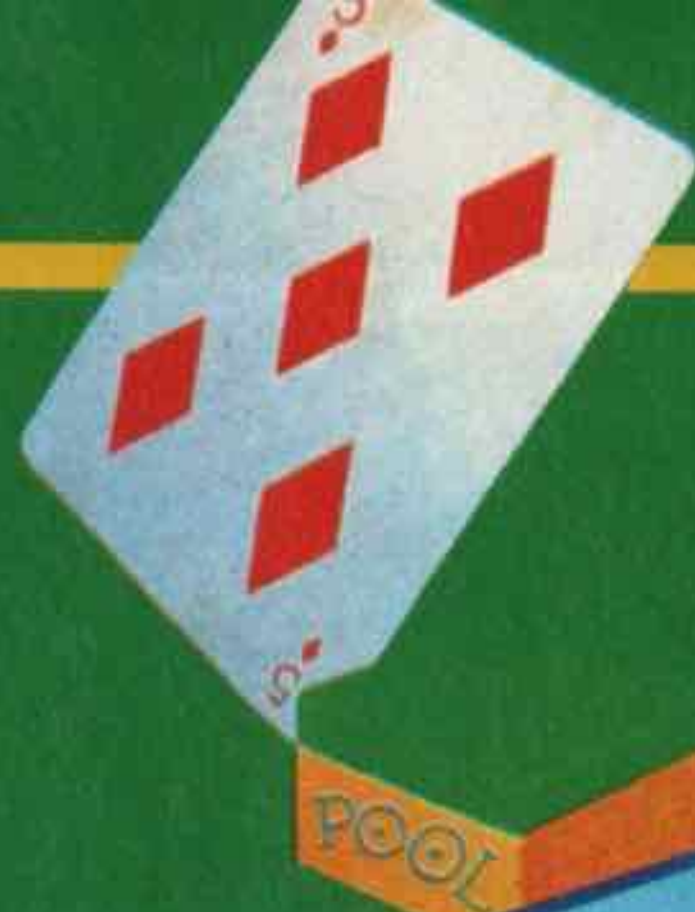
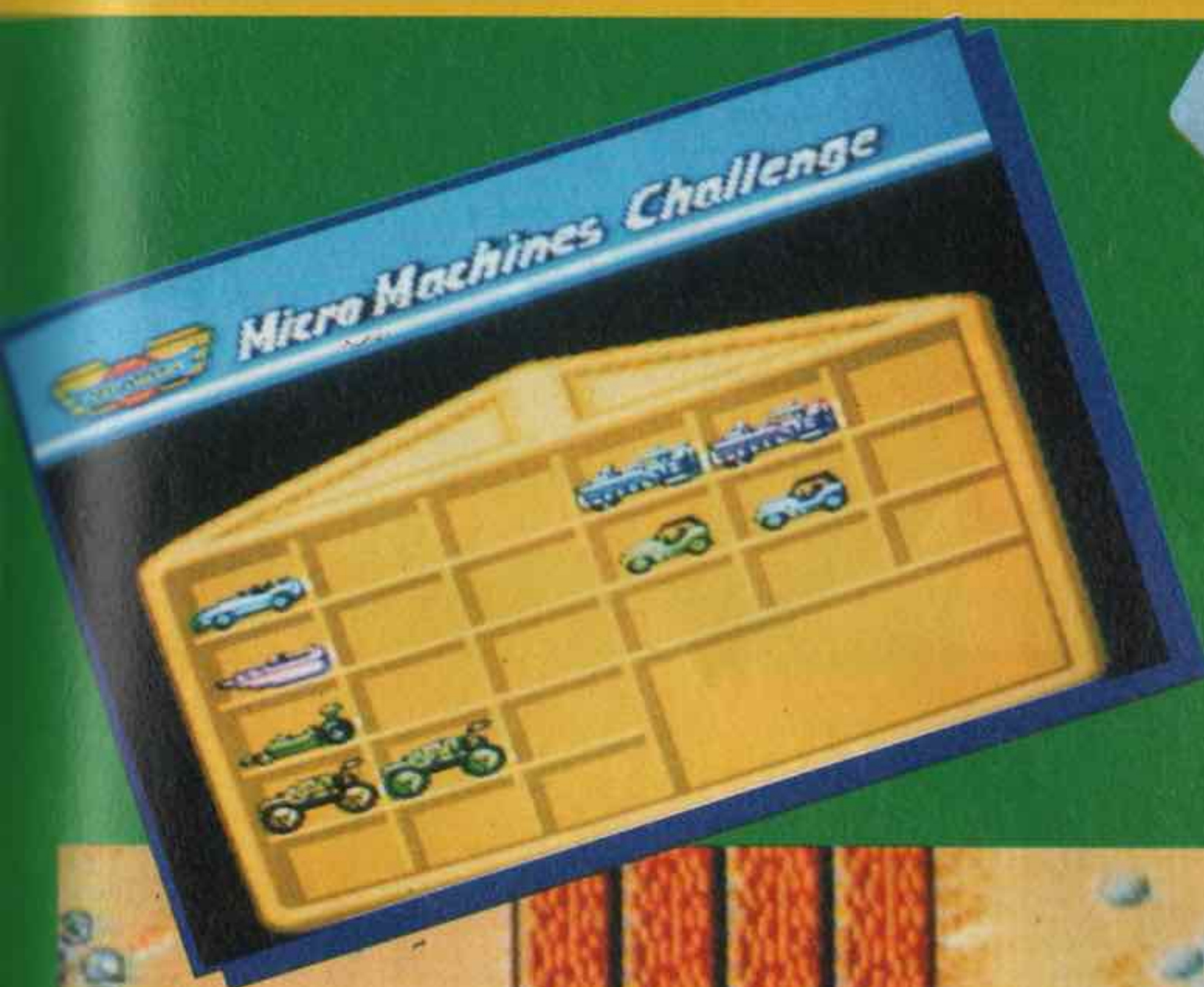
▲ Dérapage à contrôler!

TRACES DE  
GOMME

Dans Micro Machines les virages ne sont pas de la tarte, particulièrement dans les courses où l'on utilise un bateau! Comme dans la réalité, le véhicule fait parfois des bonds en avant. Cette inertie le déporte plus que l'on ne voudrait. Vous devez bien estimer la vitesse et le freinage pour prendre des virages assurés. L'échec a souvent pour résultat la sortie de course, voire un vol plané hors de la table suivi d'une fin plutôt désagréable...







▲ Une route bordée d'oranges.



▲ Attention aux jets d'eau.



▲ Abondance de marmelade collante.

## DROLES D'OBSTACLES

Les véhicules et les grands prix de Micro Machines sont pour le moins bizarres : course de voitures sur des tables d'école couvertes de livres, sur des tables pleines de taches, de billes ou que sais-je encore ! Chaque environnement offre des obstacles différents, comme les pommes d'arrosoir dans le jardin qui cherchent à toucher votre mini-hélicoptère ou les canards voleurs dans le bassin de la course de bateaux. Il y a également nombre de substances, adaptées à chaque course, pour vous faire ralentir ou vous faire perdre le contrôle : par exemple, la confiture du petit déjeuner, l'encre du bureau ou encore les bulles de savon du bain...

## COMMENTAIRE



### ROB

Mon premier accrochage dans ce programme a été causé par des problèmes de direction. En effet, bien que l'action soit vue de dessus, le joueur

conduit via les yeux du pilote. Une fois cette particularité assimilée et maîtrisée, j'ai réalisé à quel point ce jeu est bon. Son meilleur atout est peut-être la jouabilité. Malgré la rapidité de certaines courses, le scrolling reste régulier et les déplacements tout à fait réalistes. Par ailleurs, les graphismes sont excellents et originaux. J'ai particulièrement aimé la course sur la table du petit déjeuner, quand les voitures ont à éviter les taches de confiture. Parfois les détections de collision sont suspectes, mais cela ne nuit pas au plaisir. Micro Machines n'est pas facile à maîtriser. Même quand vous serez parvenu à battre tous vos adversaires, il reste une option deux joueurs permettant de se mesurer aux amis de même envergure (ou non). Les possesseurs de NES seraient bien avisés d'acquiescer ce jeu, c'est l'un des plus originaux de la gamme.







UN CONTROLE ORIGINAL

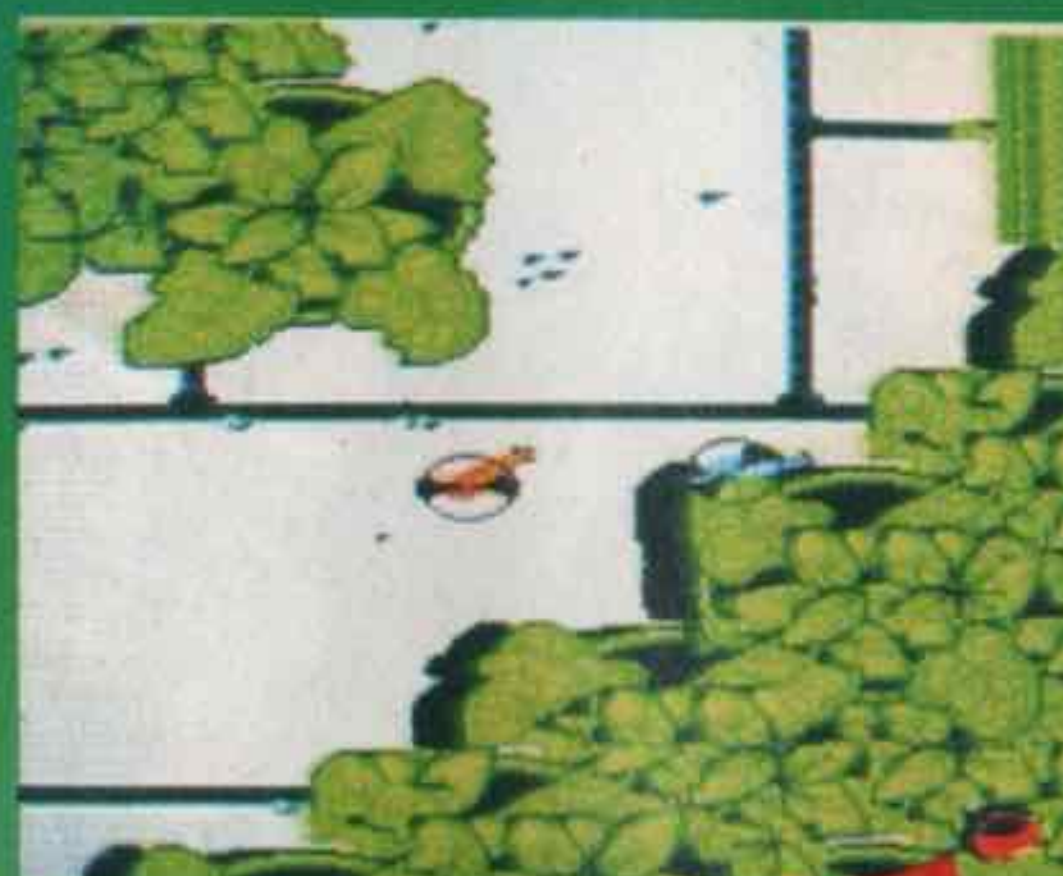
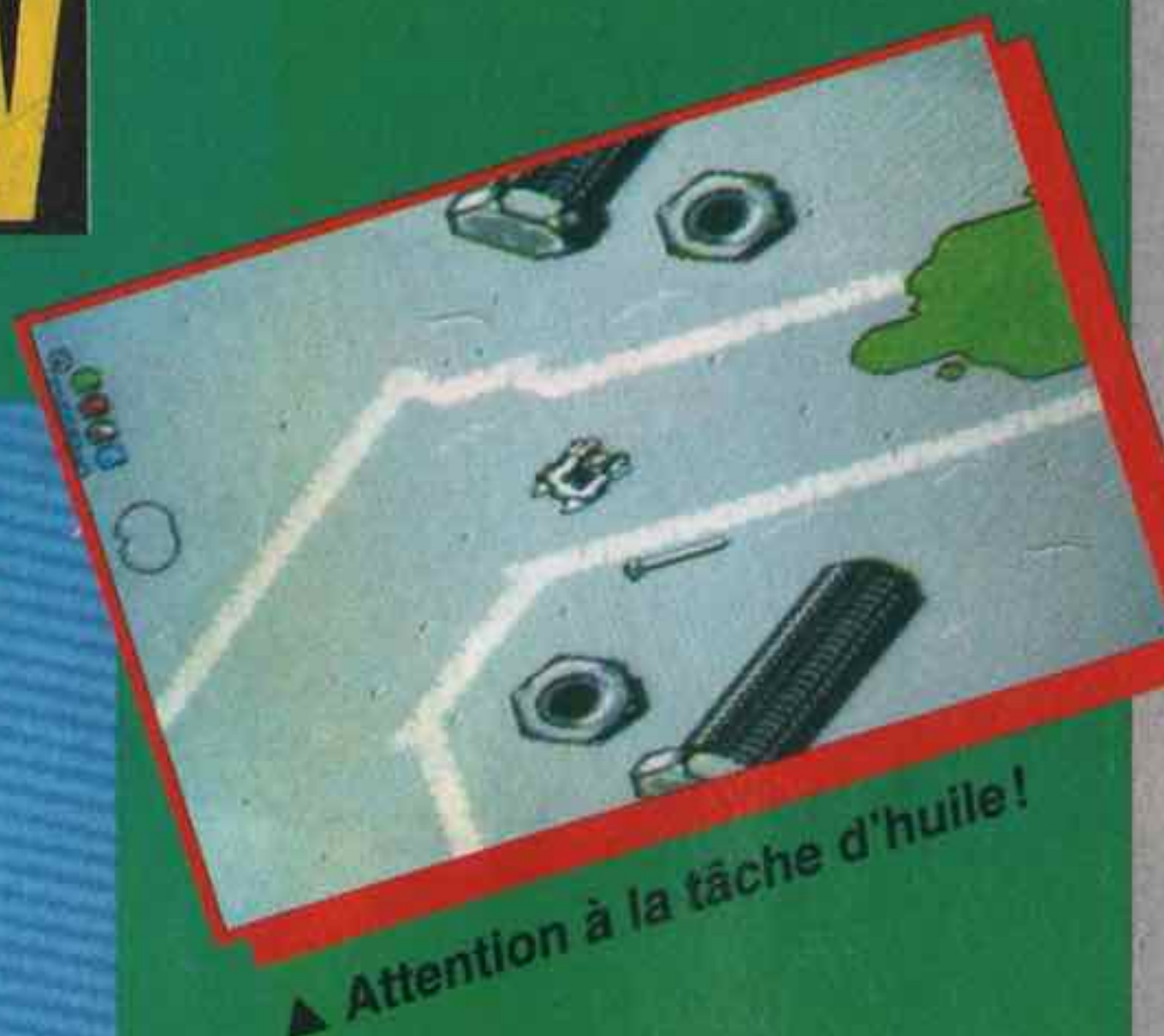
La méthode de contrôle du bolide dans Micro Machines est complètement différente de celle des autres jeux de course. Au lieu d'avoir des freins, vous disposez d'une marche arrière. Une légère pression sur ce bouton ralentit votre véhicule; prolongez la pression et votre engin partira en arrière à fond la caisse, ce qui peut être pratique quand vous êtes coincé derrière un gros objet. Ce bouton a une autre utilisation: quand vous avez un char et que le bouton accélérateur est enfoncé, si vous appuyez sur l'autre bouton (celui qui ralentit), vous faites feu, ce qui est pratique pour détruire temporairement vos adversaires et prendre de l'avance...



## COMMENTAIRE

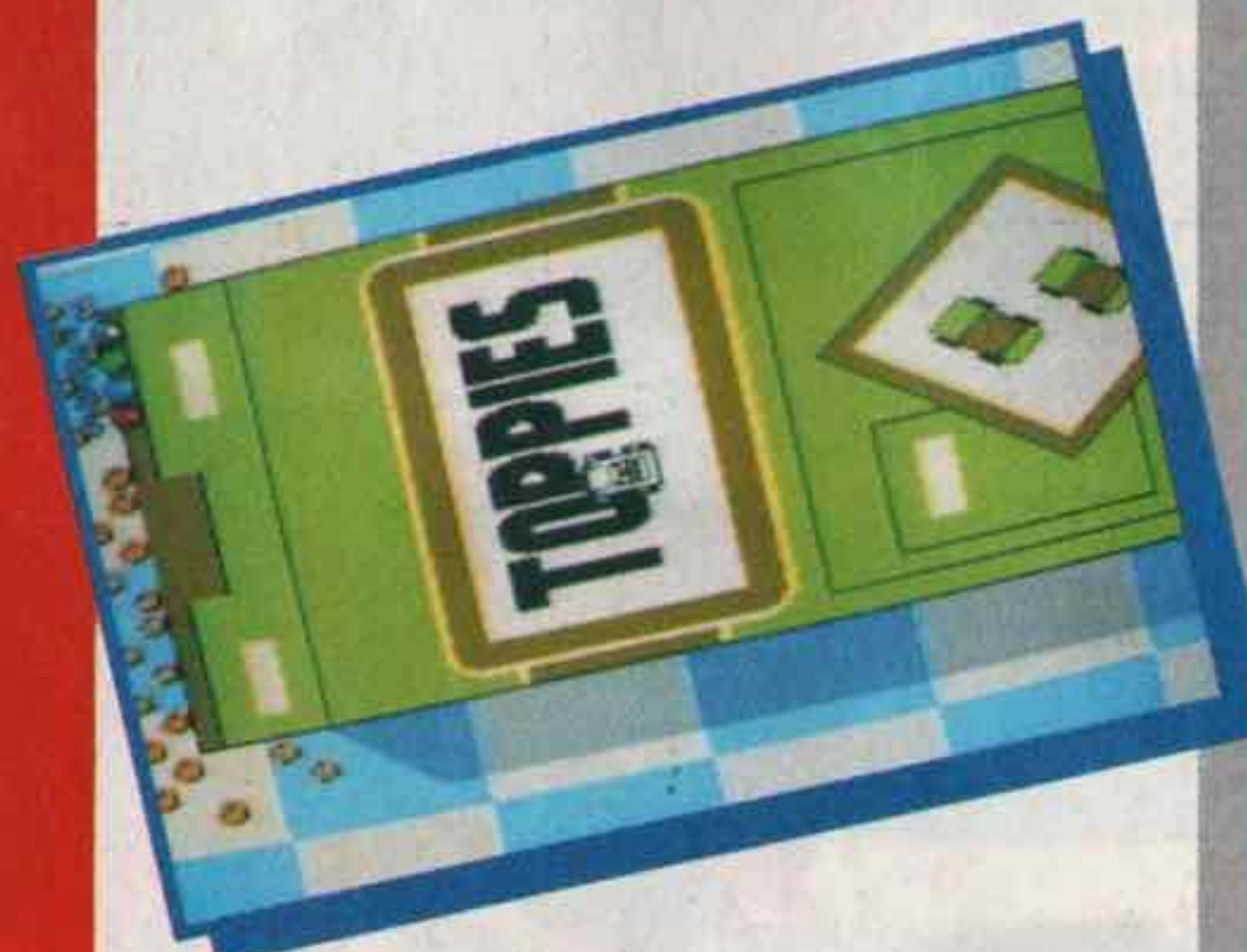
RAD

Le concept de Micro Machines est aussi bizarre que celui du bientôt disponible Monster in my Pocket. En tant que jeu, Micro Machines révèle un certain brio. Parfois les graphismes sont inconsistants, avec des lutins et des décors minimaux, mais cela ne gêne pas vraiment. Les sons sont corrects, peu d'effets spéciaux mais quelques combinaisons sonores particulièrement exceptionnelles. Ce qui distingue Micro Machines, c'est sa remarquable jouabilité. Le véhicule se pilote en douceur et avec beaucoup de réalisme, malgré quelques virages en épingle à cheveux. Le déplacement du décor tient de la perfection: aucun heurt, pas de flou ni de trébuchement. Le seul point noir est la détection des collisions à la périphérie des taches où la décélération du bolide entraîne les mêmes effets que s'il passait carrément dedans. Micro Machines est un jeu de course dont l'originalité rime avec jouabilité. Les possesseurs de NES auraient tort de s'en priver.



DOUBLE MODE DE JEU

En mode deux joueurs, les courses font toujours quatre tours, mais les règles sont différentes. Le premier joueur contrôle le véhicule bleu, l'autre le rouge. Il y a un compteur en haut à gauche de l'écran comportant huit cases. Le but du jeu est de le remplir complètement par sa couleur en étant le premier à arriver en haut de l'écran. Cela est plus dur qu'il n'y paraît car, quand on mène, on ne voit pas ce qui se passe sur le circuit en avant!



EDITEUR : CODEMASTERS

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : AUCUNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : DUR

CONTROLE : HYPER BON

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 90%

Le jeu est bien présenté dans son ensemble, avec nombre d'options.

GRAPHISME 74%

Des sprites inconsistants et des décors qui vont de bon à très moyen. Les scrollings sont géniaux.

BANDE-SON 82%

Des sons excellents mais pas partout, malheureusement.

JOUABILITE 95%

Rapide et précis, Micro Machines se contrôle bien.

DUREE DE VIE 91%

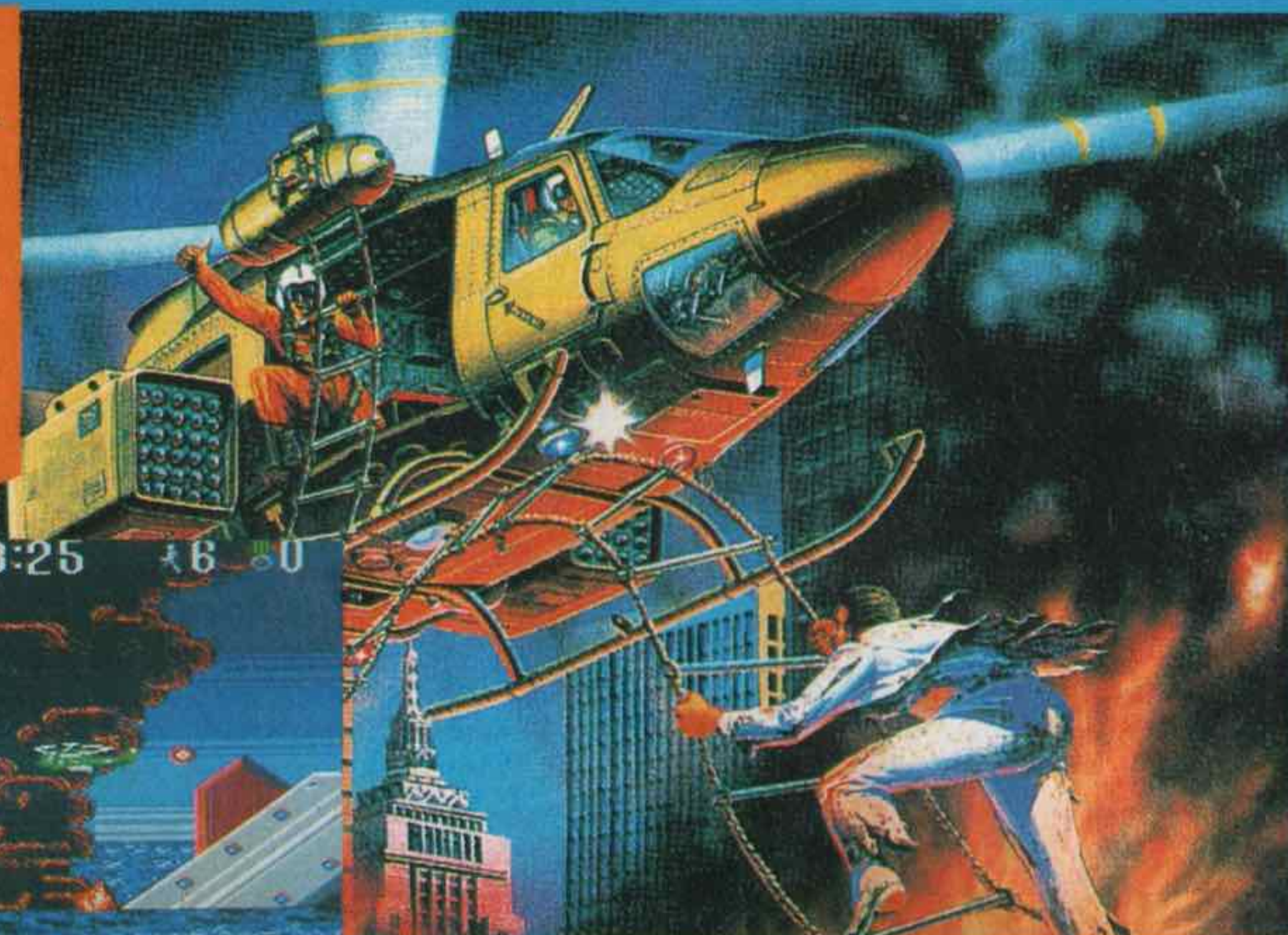
Le tournoi et le mode deux joueurs vous laisseront planté devant la console, même une fois le tournoi fini.

INTERET 93%

Une des meilleures sorties sur NES de ces derniers mois qu'aucun fan de jeux digne de ce nom ne peut laisser passer.



Même en plein naufrage, les terroristes ne désarment pas et vous tirent dessus à coup de missiles à têtes chercheuses!



## REVIEW



Que faire lorsque la sécurité du monde est en danger et qu'on a envie de jouer les saint-bernard? Monsieur X, sauveteur, utilise pale... pale d'hélicoptère bien sûr! C'est en effet à bord d'un hélico de sauvetage MU-40 que vous allez voler à la rescousse de diplomates pris en otage par une organisation terroriste. Cinq missions de difficulté croissante au cours desquelles vous devrez vous faufiler à travers les tirs ennemis pour retrouver les otages et leur lancer l'échelle de corde qui leur permettra de monter à bord. Mais votre appareil ne peut accueillir que quatre passagers à la fois, ce qui vous obligera à faire de nombreux allers-retours. Le théâtre des opérations vous est présenté par un rapide scrolling avant chaque mission, ce qui vous permet d'équiper votre hélico avec l'arme la mieux adaptée. Ensuite, à vous de manœuvrer.

# AIR RESCUE



Des otages sont coincés sur la grande roue d'une fête foraine! Stabilisez-vous au-dessus d'eux et faites-leur descendre

une échelle de corde... Soyez patients, certains inconscients ont tendance à flâner un peu avant de grimper à bord!



Le dernier niveau est de loin le plus difficile... Il vous faudra vous faufiler à travers cet étroit réseau de grottes souterraines dans lequel les terroristes ont installé leur base.



## SEGA PRIX : D APPRECIATION

**PRESENTATION** 60%

Rien de bien original.

**GRAPHISME** 85%

Jolis détails et bonne utilisation des couleurs.

**ANIMATION** 80%

Mouvements de l'hélico et des otages très réussis.

**BANDE-SON** 75%

La musique est bonne, les bruitages moins.

**JOUABILITE** 80%

L'hélico réagit rapidement et avec précision.

**DUREE DE VIE** 5%

Aïe! Un après-midi et c'est terminé!

**INTERET** 30%

Un bon jeu, terriblement trop court.



### HOMER

Air Rescue reprend à peu de choses près le principe de Choplifter mais est loin d'être aussi passionnant que son illustre ancêtre. Certes, les niveaux sont variés et originaux, mais ils ne sont pas très vastes (au plus une demi-douzaine d'écrans) et il n'y en a que cinq. Il ne vous faudra pas plus d'un après-midi pour terminer le jeu en mode normal (sans même utiliser la totalité des options

continues), et le mode "hard" n'a pas grand intérêt (votre appareil ne peut plus accueillir que trois otages, et on vous demande d'en récupérer un peu plus). Avec une trentaine de niveaux, Air Rescue aurait pu être un très bon jeu mais, tel qu'il est, il risque de vous faire vite regretter vos sous!



Les terroristes ont mis le feu à l'immeuble et vous jettent des pots de fleurs pour vous empêcher d'éteindre l'incendie et de sauver les victimes... Décidément, ces malotrus ne respectent rien!

1

JOUEURS



CARTOUCHE





## REVIEW



Les supporters n'hésitent pas à marquer leur préférence. Ils vous tombent dessus à n'importe quel moment et vous pouvez rester au tapis pendant de longues secondes.



Trop souvent, il arrive que vous perdiez la balle sans vous en rendre compte. Les scènes de combat sont assez confuses.

Le sport est un moyen réputé comme efficace pour canaliser la violence et la haine, mais sa pratique est-elle suffisante pour mettre fin à la guerre des gangs qui déchirent les Etats-Unis ? On en doute lorsque l'on voit comment se déroule une partie de Basketbrawl ! Ce que n'avaient pas prévu les organisateurs, c'est que les participants de ce sport allaient en profiter pour régler leurs comptes ; conséquence, les parties ressemblent à des combats de rue. Deux joueurs se retrouvent sur un mini-terrain de basket et tentent de marquer le maximum de paniers. Mais, très vite, la partie dégénère. Des armes de tous calibres, lancées par des supporters sans morale, atterrissent sur le terrain. L'un des joueurs peut s'en saisir et l'utiliser contre son adversaire afin de lui prendre la balle. Les coups de poing font partie de l'arsenal du joueur. Tous les coups sont permis, y compris ceux qui font le plus mal. D'autres objets apparaissent sur le court : accélérateur de vitesse, bouteille de lait pour reprendre des forces, éclairs pour augmenter la puissance de tir. Les dix joueurs qui participent à ce basket hors normes ont leurs propres caractéristiques. Ne choisissez pas votre joueur à la légère. Il arrive qu'un membre d'un gang rival trouble la partie en lançant au hasard des couteaux aux lames acérées. Un arbitre peut aussi intervenir dès que les choses tournent mal ; vous pouvez l'envoyer sur la touche en lui assénant un bon coup de poing dans le nez. Pour devenir le caïd du Basketbrawl, il vous faut remporter trois parties contre chacun des cinq gangs. Certaines équipes ne se gênent pas pour faire appel à d'autres joueurs et se servir d'armes plus sophistiquées...

## BASKETBRAWL

## COMMENTAIRE



AXEL

Au premier abord, le principe du jeu est séduisant. Mêler des scènes de beat-them-all à une partie de basket promet un mélange explosif et original. Malheureusement, ce cocktail ressemble

davantage à un pétard mouillé qu'à un feu d'artifice. L'arsenal de coups dont dispose le sportif est très limité. Le résultat n'est pas toujours concluant et les commandes sont confuses. On ne dispose que d'un bouton pour donner un coup, tirer un panier et passer la balle à un coéquipier. Résultat : il arrive fréquemment que l'action prévue ne soit pas celle que l'on désire. La partie basket est trop superficielle. Il se peut que vous ne parveniez pas à marquer un panier alors que vous êtes seul sous la raquette... étrange ! Les dribbles sont possibles mais pas toujours efficaces. Par curiosité jouez à Basketbrawl mais je doute qu'il devienne un jeu indispensable.



musclé et qu'il faudra marquer plus de paniers que votre adversaire, sinon, c'est le Game Over.

En début de rencontre, un message en anglais (!) vous avertit de ce qui vous attend. Vous savez que le match sera

## STRATEGIE

Si vous jouez avec un coéquipier, n'hésitez pas à lui faire des passes. En jouant perso, vous gâchez vos chances de marquer le maximum de paniers. De plus, votre équipier risque de voir rouge si vous l'oubliez trop longtemps. Un passage à tabac n'est alors pas exclus...

La balle est lancée dans les airs alors que sur terre vous réglez quelques comptes avec votre adversaire. Il est toujours intéressant de récupérer aussitôt la balle pour marquer un maximum de paniers en quelques secondes.

ATARI PRIX : C  
APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>64%</b>
Sélection des sportifs et code en fin de chaque niveau.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>60%</b>
Taille des sprites raisonnable, décor sommaire.	
<b>ANIMATION</b>	<b>70%</b>
Assez rapide et mouvements détaillés.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>21%</b>
Bruitages ridicules et musique bas de gamme.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>53%</b>
Il est parfois difficile de maîtriser la balle.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>55%</b>
Objectif unique : marquer des paniers...	
<b>INTERET</b>	<b>53%</b>
Le jeu est original mais reste assez limité.	

1

JOUEURS



CARTOUCHE



# HOME ALONE

REVIEW



**H**ome Alone, traduit improprement par "Maman j'ai raté l'avion", est une comédie amusante assez réussie. Le jeune héros doit mettre à l'abri tous les objets de valeur qui se trouvent dans sa maison composée de quatre ailes, deux étages, un grenier et une cave. Pour chaque niveau, un certain nombre d'objets sont à découvrir et à transporter en lieu sûr. La bande d'Harry et de Marv, les "Weet Bandits", a pris possession des lieux. Chaque fois que Kevin a rassemblé un nombre suffisant d'objets (bijoux, jouets, appareils électroniques...), il descend à la cave affronter des créatures cauchemardesques. Pour se débarrasser de la plupart des ennemis, il dispose d'armes plus ou moins efficaces : pistolet à eau, lance-pierres, balle de base-ball... Plus le niveau est élevé, plus il doit faire fonctionner ses ingénieries pour atteindre les objets. C'est la partie réflexion du jeu. Par exemple, en sautant sur le tirailleur d'une armoire précédemment ouverte, il attendra l'objet convoité ou, s'il saute juste devant un cadre, un bonus apparaîtra comme par magie. Il faut donc tout essayer. Il existe trois sortes de voleurs : les "voleurs malins", habillés en noir, se contentent de voler tous les objets de valeur découverts par Kevin ; les "cas-seurs" pourchassent Kevin en volant aussi les objets ; les "cogneurs" ne s'intéressent qu'au jeune garçon et lui font tomber sur la tête des morceaux de plâtre.



De nombreux objets servent de trampoline. C'est le cas, ici, du fauteuil. Derrière le cadre, il y a un jouet. Mais l'homme en noir est un voleur et il faut être très rapide pour s'emparer de l'objet avant lui.

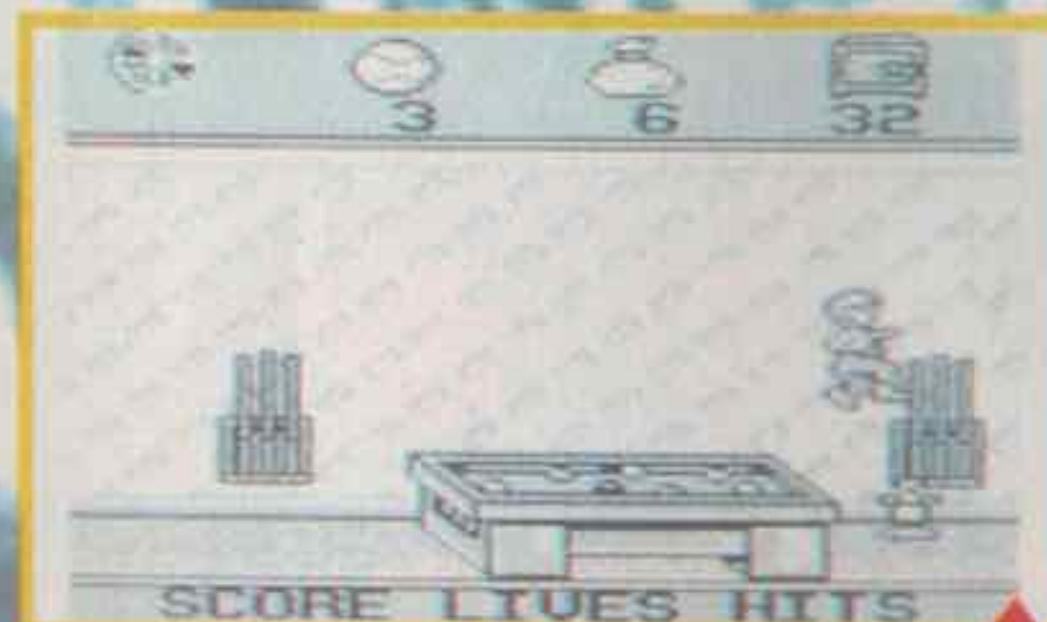


En grimpant sur les peluches, vous évitez d'être touché par le costaud. Ce dernier vous poursuit inlassablement. Avec les balles de base-ball (en haut) vous pouvez momentanément stopper sa course.



## TIP !

La plupart des "énigmes" reposent sur le modèle suivant. Au deuxième niveau, votre travail consiste à récupérer une trentaine de jouets. Dans la salle des flippers, il y a un hélicoptère miniature qui paraît inaccessible. Il n'est pas possible de sauter sur les flippers. La solution se trouve dans la salle d'à côté. La chaise, la commode et les étagères servent de tremplin pour atterrir sur le premier flipper. Parfois, il faut revenir trois écrans en arrière pour trouver le moyen d'attraper les objets.



Le jouet à terre est le dernier objet que vous pouvez ramasser avant que votre sac ne soit plein. Dans ce cas, il faut trouver un vide-linge et déposer toute votre récolte. Lorsque le nombre en haut à droite de l'écran affiche zéro, il est temps de descendre à la cave et d'affronter le monstre de fin de niveau.

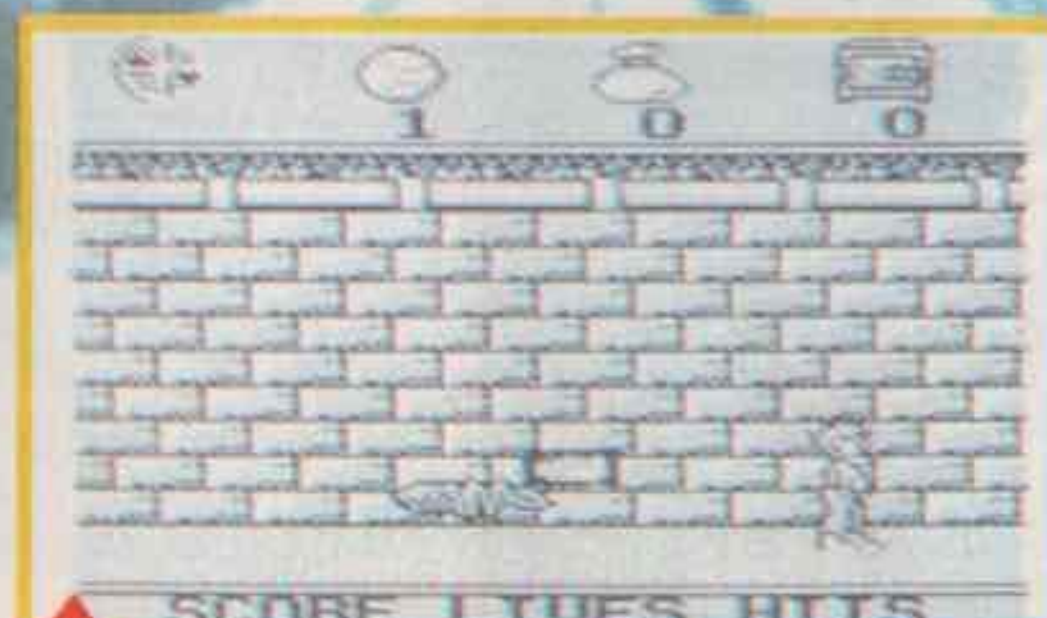
## COMMENTAIRE



AXEL

l'ambiance et on n'hésite pas à revenir sur ses pas. Un jeu agréable et plein d'astuces.

Home Alone est un mélange de jeu d'aventure et de plates-formes très réussi. Les énigmes à découvrir respectent une progression dans la difficulté. Les moyens pour écarter les voleurs sont nombreux mais jamais impossibles à trouver. Les décors des différentes pièces sont nets et précis. Bon point : on a tout le temps pour explorer la maison. Même si la difficulté du jeu ne semble pas très élevée, on se retrouve pris dans



Le premier monstre de fin de niveau hante la cave de la maison. C'est une araignée bon-dissante redoutablement coriace. La pierre cernée de noir est votre unique arme. Il faut la faire tomber sur la tête de l'animal 5 fois de suite.

# HOME



# ALONE™

LICENSED BY NINTENDO

THQ PRIX : C  
APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>70%</b>
Vies continues et écran d'intro humoristique.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>75%</b>
Lisibilité parfaite. Décors dépouillés mais précis.	
<b>ANIMATION</b>	<b>68%</b>
Tout ce qu'il y a de classique pour ce type de jeu.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>76%</b>
La musique, entraînante, change à chaque niveau.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>88%</b>
Excellent contrôle et bonne progression de la difficulté.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>79%</b>
On finit assez vite mais on y rejoue.	
<b>INTERET</b>	<b>81%</b>
Un jeu intelligent et de bonne qualité.	

1  
JOUEURS



CARTOUCHE





# TINY TOON



## Adventures

Présentons Buster Bunny, Plucky Duck, Dizzy Devil et Furball, une bande de rusés qui donnent le tournis à qui s'y frotte! Montana Max a kidnappé Babs Bunny et la retient en otage. Son sort est désormais dans les mains de Buster et ses copains. Cette escapade animée se déroule sur NES en six stages bourrés de niveaux à compléter. Buster doit parcourir un trajet truffé des dangers habituels à ce type de jeu, chaque fin de stage est sanctionnée par un "boss", comme le Dr Gene Splicer, le fou du skate, Arnold le taureau tout en muscles et quantité d'autres désagréments. Une fois vaincus, les "monstres" de fin de niveau laissent derrière eux la clé d'une cage. Six clés sont nécessaires pour délivrer Babs des griffes meurtrières de Montana Max! Mais Buster n'est pas seul. A chaque début de stage, Shirley le fou apparaît et lui donne la possibilité de choisir un ami pour sa quête. Quand Buster passe sur une zone "compagnon", son ami apparaît en lieu et place. Cette technique permettra aux Tiny Toons de vaincre leur ennemi et ses sbires. Pour Bunny et ses potes, la route sera longue avant que la mignonne petite Babs soit délivrée et que les survivants puissent vivre heureux. Brrr!

### RELEVEZ LE DEFI

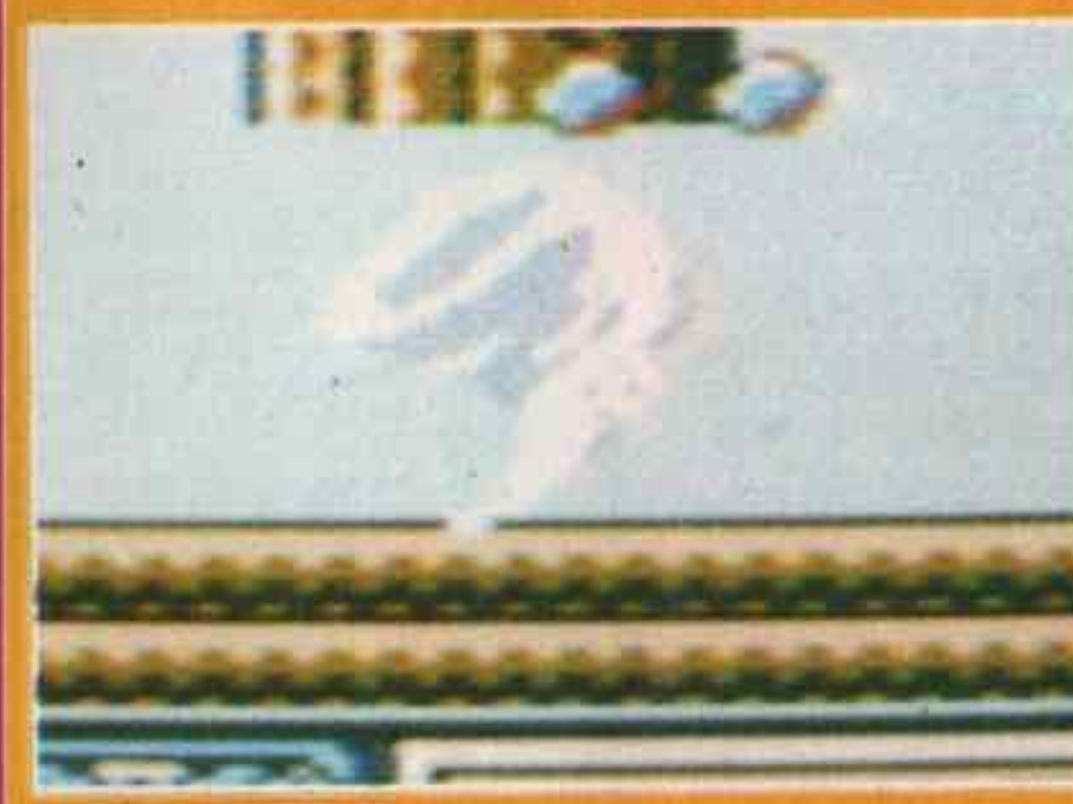
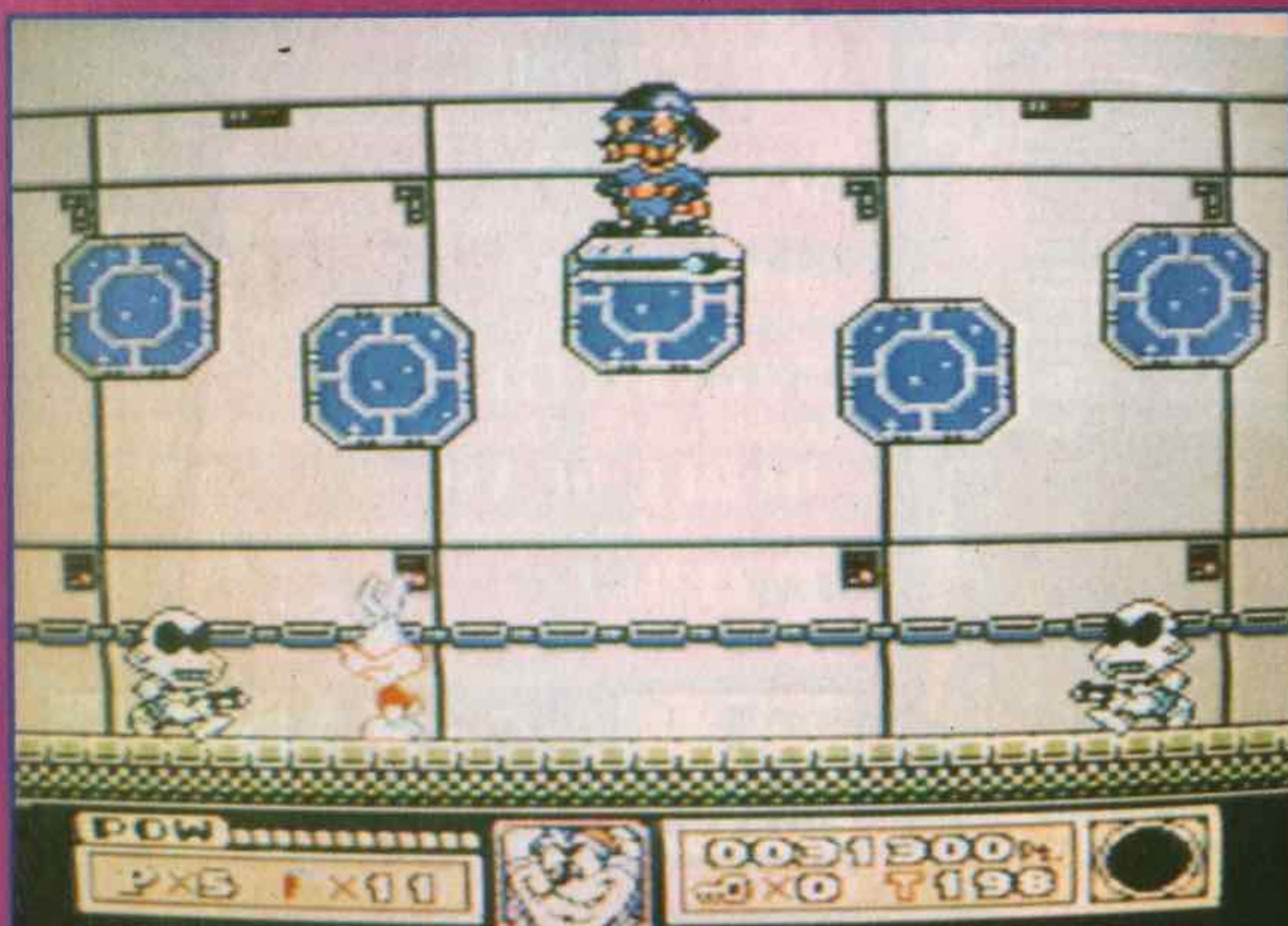
Durant sa quête, Buster ou l'un de ses amis ont à franchir une porte blanche. De l'autre côté, Hamton le cochon, que sa corpulence empêche de participer à l'assaut du château de Monty, est prêt à vous donner une vie si vous avez ramassé assez de carottes.



### DIZZY!

Comme vous pouvez l'attendre d'un démon tasmalien, Dizzy a la faculté de tourner. Cette attaque spéciale est éphémère mais rend Dizzy invincible aux coups et l'autorise à briser les murs. Cette aptitude à la démolition devient pratique au stage 3 où il peut se déplacer à son gré dans la forêt.

Dizzy le démon en personne. ►



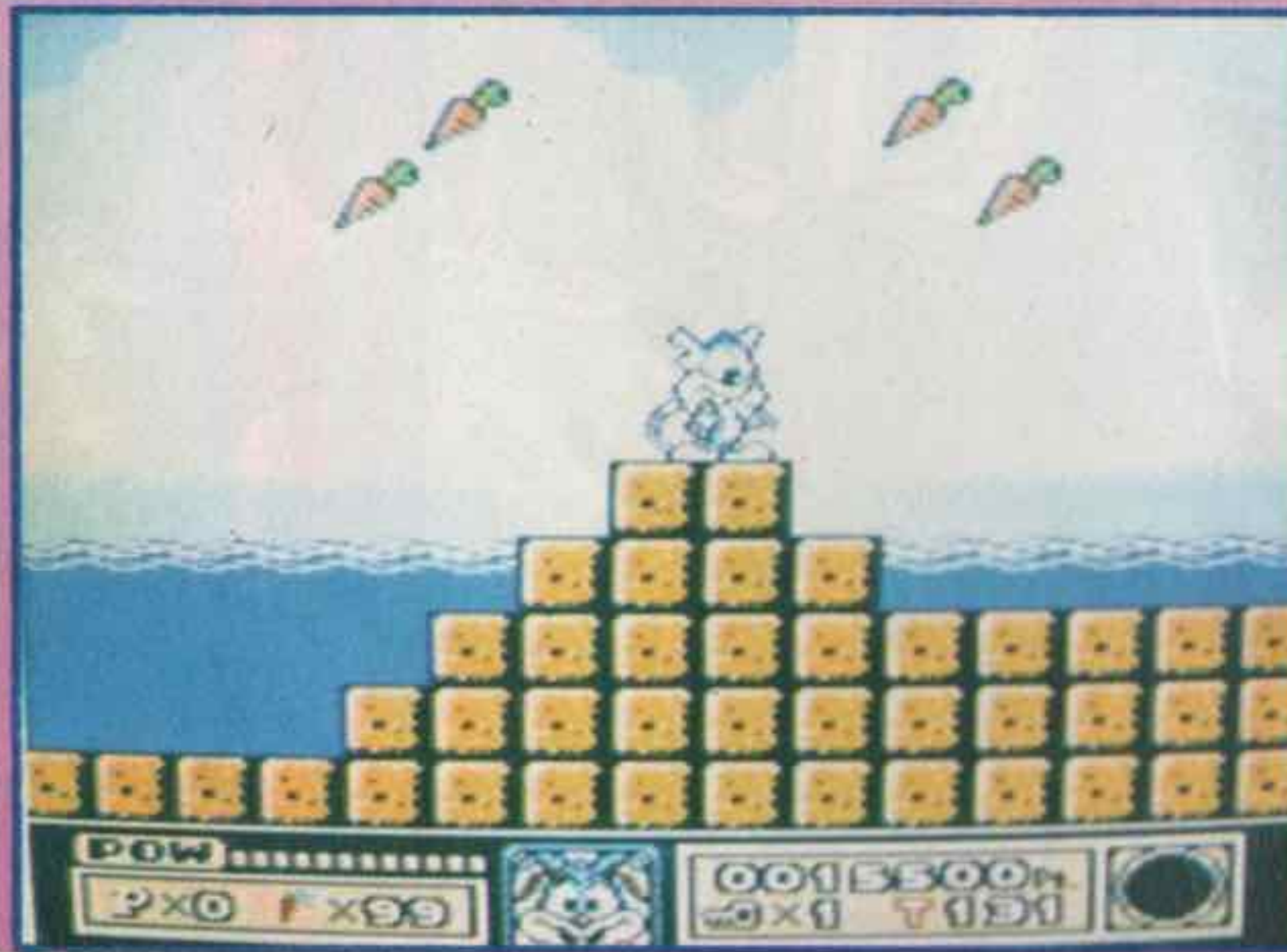
◀ Taz Jr tient le bon bout.



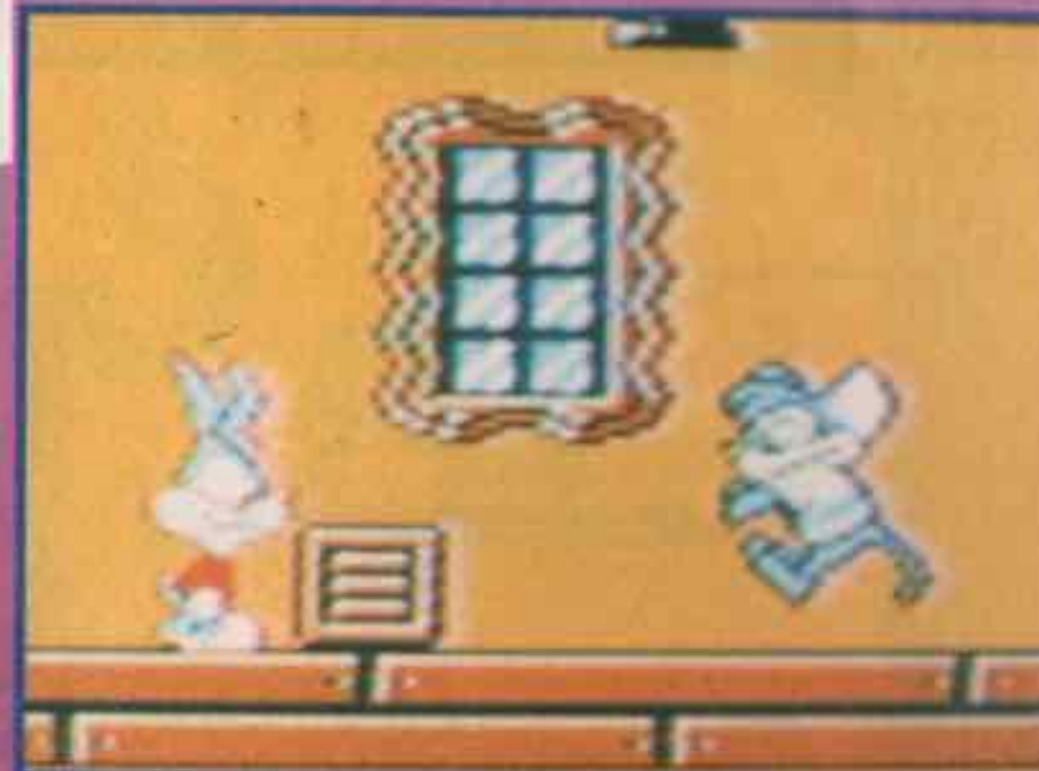


## NEUF VIES VALENT MIEUX QU'UNE

Tous ceux qui ont un chat savent à quel point il aime sortir ses griffes et pianoter sur les genoux en signe d'affection. Turball, lui, plante les siennes dans les murs pour grimper. Cela veut dire qu'il peut survivre là où d'autres périssent. Le centre-ville, stage 4, lui convient tout à fait.



► Mais oui, c'est une souris!



## REVIEW



◀ Si Furball attrape une trentaine de carottes, il gagne une vie.

## COMMENTAIRE



ROB

En tant que fan des personnages de dessins animés, j'étais impatient de jouer. Après Bugs Bunny's Birthday Blowout qui était franchement mauvais, j'étais persuadé que Tiny Toon ne me laisserait pas un souvenir impérissable. Cependant, une fois dans l'ambiance, j'ai commencé à apprécier ce jeu. Bien que les décors ne soient pas spectaculaires, ils sont colorés et les

sprites sont joliment dessinés et bien animés. La possibilité de changer de personnage est appréciable et apporte une autre dimension. Contrairement à beaucoup d'autres jeux de plates-formes de ce genre, Tiny Toon est assez dur. Point noir : la partie perdue, vous devez revenir au début du niveau ou, avec l'option continue, au début du stage. Cela rend le jeu un peu frustrant : d'une part, on ne peut sauter les stages maîtrisés, d'autre part on reste bloqué sur les zones inconnues. Quoi qu'il en soit, si vous êtes pro de plates-formes ou fou de cartoons, Tiny Toon pourra être une aventure digne de vous.

## HELLO DUCKY!

En tant qu'oiseau, Plucky Duck utilise ses ailes pour rester plus longtemps en l'air, évitant ainsi les ennemis. Il est également le meilleur nageur et convient pour le début du stage 2.







# REVIEW

EXTRAS!

Dans la tradition des jeux de plates-formes, il y a ici plein de choses à ramasser sur le trajet. En plus des carottes, il faut prendre les ballons qui ont un cœur, un compagnon ou un chrono. Le cœur protège d'un coup, le chrono arrête momentanément le temps et un compagnon change le personnage en l'ami que vous avez choisi pour la quête.



## COMMENTAIRE



**RAD**

Avant la parution de ce jeu, j'étais un peu lassé des jeux de plates-formes. Bien qu'il n'explode pas d'originalité, Tiny Toon a suffisamment d'atouts pour

donner du plaisir. Le choix du personnage à chaque niveau apporte une touche de stratégie à la partie. De plus, la qualité des graphismes et de l'animation créent une réelle ambiance de dessin animé. La bonne gestion des collisions et la souplesse du contrôle font de Tiny Toon un jeu accrocheur. La qualité majeure du programme réside dans la difficulté des niveaux. Cependant il y en a peu et les derniers, bien que difficiles, finissent par être passés. Le plus gros problème est l'option restart: chaque fois que l'on meurt, on est renvoyé au début du niveau, parfois même au niveau précédent! Cela engendre une certaine lassitude, particulièrement si vous venez de tuer un boss et que vous avez à recommencer les niveaux précédents une fois encore... Si vous n'êtes pas lassé des jeux de plates-formes, donnez une chance à Tiny Toon, mais seulement si vous êtes sûr de votre talent pour ce type de jeu.



**EDITEUR : KONAMI**

**PRIX : D**

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : BON



**PRESENTATION 80%**

Ecrans sympathiques et choix des personnages, mais pas de mot de passe...

**GRAPHISME 85%**

Si les sprites sont colorés et bien animés, les décors se révèlent peu originaux.

**BANDE-SON 83%**

Quelques musiques très "cartoonesques" et des sons corrects.

**JOUABILITE 89%**

Beaucoup de plaisir à jouer, un contrôle souple.

**DUREE DE VIE 84%**

La difficulté incite à l'acharnement...

**INTERET 86%**

Une aventure entraînante malgré les incessants retours en arrière. Les fans de plates-formes lui décerneront une palme.



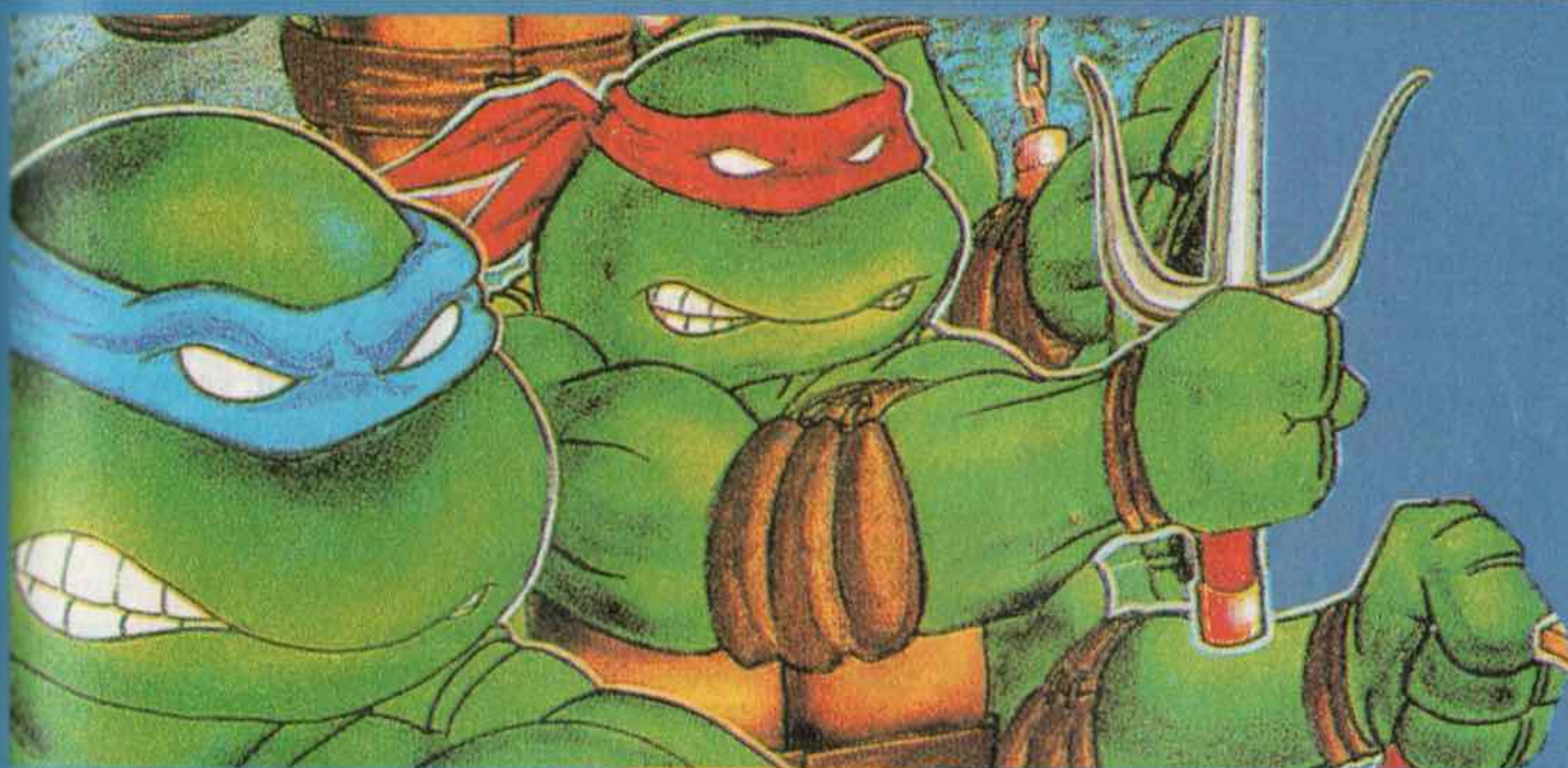
# REVIEW



élas! soupirent les uns. Tant mieux! crieront les autres. Les Tortues Ninja ont survécu à la canicule estivale et reviennent plus fortes que jamais. Il faut avouer qu'elles ont un sacré travail, puisque Shredder a infesté la ville, et surtout ses égouts, grâce à ses hommes de troupe, autres petites bêtes et robots au charme irrésistible (ce n'est pas l'avis de tous!). Pour être sûr de sa victoire, il n'a pas hésité à s'allier avec aussi méchant que lui et à enlever une grande copine des Tortues, la journaliste April O'Neil!

Résister et empêcher Shredder de prendre le contrôle définitif des égouts, c'est le défi lancé aux quatre Tortues armées jusqu'aux dents. Chacune possède une arme favorite: un double katana pour Leonardo ou des nunchakus de courte portée pour Michaelangelo, qui n'ont pas une vitesse d'attaque aussi rapide que les poignards saï de Raphael. Donatello est un lent, mais quand il attaque avec son bâton ses adversaires sont littéralement pulvérisés! Au détour d'une rue ou dans le tréfonds de souterrains malodorants, quelques chefs ennemis au profil des plus séduisants (c'est eux qui le disent!) attendent patiemment pour vous faire la peau, mais il faut absolument les dégommer pour pouvoir libérer une Tortue prisonnière de l'ennemi.

Bonne chance, prenez quand même le temps de manger quelques pizzas, vous en aurez vraiment besoin! Cowabunga!



## TURTLES II BACK FROM THE SEWERS

### TIP !

N'hésitez pas à utiliser vos armes pour détourner balles et obus. BeBop est non seulement armé d'un gros pistolet, mais il sait aussi jouer

des pieds et des mains. Reculez-vous dès que vous l'avez touché et repartez ensuite à l'attaque dès qu'il s'est un peu calmé!



Les quatre "mousquetaires" toujours prêts à défendre l'opprimé. Examinez leurs caractéristiques et leurs armes avant de choisir une des Tortues.

### COMMENTAIRE



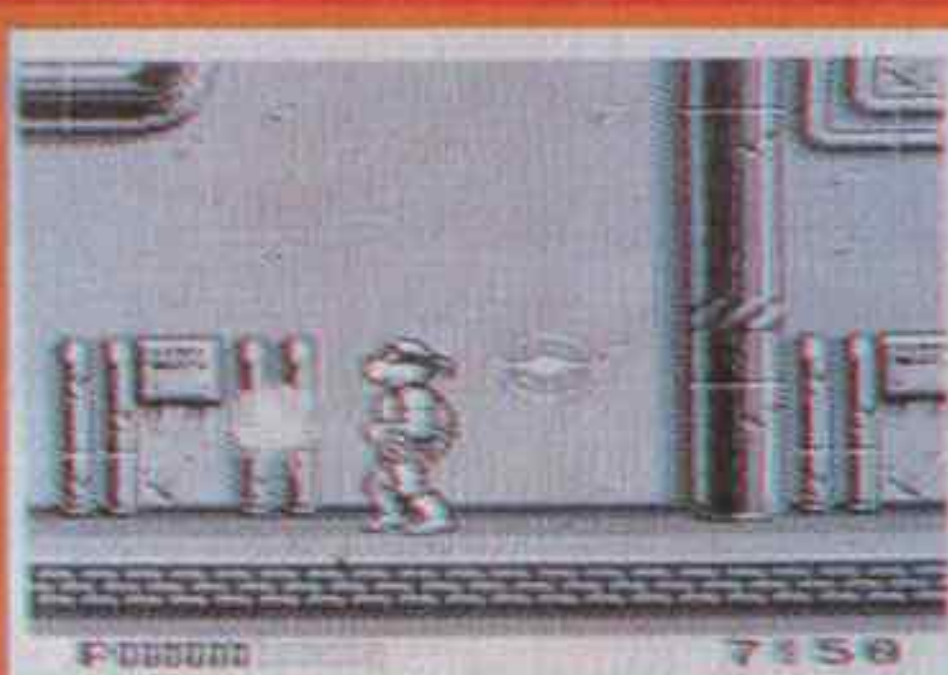
CALAMITY JANE

Certes, la Tortuesninja mania bat son plein, mais ce n'est peut-être pas une raison suffisante pour craquer complètement dès que l'une d'entre elles montre un petit bout de carapace à l'horizon. L'écran d'options sert surtout à choisir son niveau de jeu, le reste n'a pas grand intérêt. Ensuite, il n'est pas très difficile, même pour les doigts les plus engourdis et les cerveaux les plus lents, de trouver rapide-

ment les failles de la bande de Shredder et les quelques petits trucs indispensables pour sortir indemne des combats. Tout n'est quand même pas négatif et cette cartouche dégage pas mal d'attraits, qui la rendent agréable à jouer: des graphismes superbes et des écrans soignés jusqu'au plus petit détail, musique et bruitages de bonne qualité, déplacements souples et rapides de chaque Tortue. Réservée aux seules victimes de la Tortuesninja mania.



C'est la pause pizza. Vous devez, dans cette étape bonus, attraper toutes les pizzas pour obtenir un maximum de points.



Une grande partie du jeu se déroule dans les égouts. Shredder fait tout ce qu'il peut pour s'en rendre maître.



TM AND © 1992 KONAMI

GAME

OPTION

LICENSED BY NINTENDO

### KONAMI PRIX : C APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>72%</b>
Un écran d'options parfaitement compréhensible.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>88%</b>
Une ville comme terrain de bataille.	
<b>ANIMATION</b>	<b>78%</b>
Différences de vitesse et de souplesse selon les tortues.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>72%</b>
De bons effets sonores.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>78%</b>
Des commandes très simples.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>60%</b>
Aucune difficulté insurmontable.	
<b>INTERET</b>	<b>70%</b>
Des Tortues égales à elles-mêmes.	







## REVIEW



## NINJA GAIDEN

**M**auvaise journée pour Ryu! Tous les habitants de son village ont été massacrés et les assassins se sont enfuis en emportant un manuscrit bushido qui permet à celui qui le possède de contrôler le monde (rien que ça!). L'histoire, divisée en sept chapitres, vous mènera à la poursuite des agresseurs à travers la campagne japonaise, les rues de Tokyo, le mont Fuji ou encore la banquise, jusqu'au sombre donjon de vos ennemis. Heureusement, votre ninja court et bondit avec une agilité surprenante, il peut sauter d'une paroi à l'autre pour escalader un mur et sait même jouer les funambules sur des fils télégraphiques ou grimper aux arbres comme un orang-outang! En plus de son sabre "livré en série", notre gaillard pourra ramasser en option quatre différents types d'armes. Chacune consomme un certain nombre de points d'énergie à chaque utilisation et vous devrez donc réfléchir à deux fois avant d'y avoir recours (il ne sert à rien d'avoir une arme puissante si on n'a pas assez d'énergie pour s'en servir). Monstres variés, cascades et bonus sont donc au menu de ce jeu qui réjouira les amateurs de plates-formes et de castagne!



Le premier niveau se déroule dans une superbe forêt infestée de ninjas. Ces derniers sont bien moins dangereux que les fosses hérissées de pics dans lesquelles vous risquez de tomber si vous ratez une de vos acrobaties!



Bagarre dans les rues de Tokyo. Méfiez-vous de cet inoffensif touriste nippon: son "Nikon P-38 auto-faux-cul" dissimule une arme redoutable!

Votre ninja peut monter le long d'un mur en se propulsant d'une paroi à l'autre. Une manœuvre délicate à exécuter pour le joueur débutant, mais qui s'avère indispensable dans la suite du jeu.

## COMMENTAIRE



HOMER

Malgré un niveau de difficulté parfois très élevé, pour ne pas dire décourageant (certains ennemis sont trop rapides, mais le nombre généreux de points de vie accordé au héros compense un peu, de même que l'option continue), Ninja Gaiden se place d'emblée parmi les meilleurs. Le scénario, illustré par de superbes dessins, introduit chaque niveau et renforce l'ambiance du jeu. Tout comme vos ennemis, les décors sont variés et vous obligent à changer de tactique en fonction du terrain (forêt, buildings, glace, etc.). Plus que la bagarre, ce sont surtout les acrobaties de votre ninja (dignes de Spiderman!) qui font tout l'intérêt de ce soft vraiment prenant que je vous recommande chaudement!

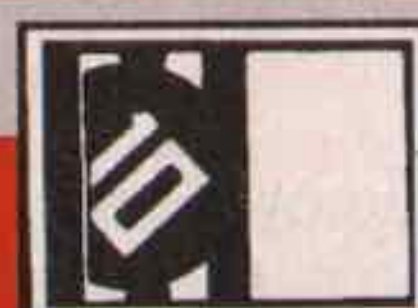


Courageusement suspendu au-dessus du vide, vous voici au milieu d'un chantier garni de poutrelles métalliques... Cette fois, vos adversaires ont des flingues!



## SEGA PRIX : D APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>90%</b>
De superbes dessins entre chaque niveau.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>82%</b>
Décors sympas et personnages petits mais détaillés.	
<b>ANIMATION</b>	<b>75%</b>
Fluide malgré la rapidité du héros!	
<b>BANDE-SON</b>	<b>63%</b>
La musique devient vite lassante.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>70%</b>
Bonne malgré une difficulté parfois trop élevée.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>85%</b>
Chaque niveau est vaste et difficile.	
<b>INTERET</b>	<b>87%</b>
Un des meilleurs du genre!	







**SUPER FAMILICOM**  
**STREET FIGHTER II**

**1990F**

OFFRE EXCEPTIONNELLE A NE MANQUER SOUS AUCUN PRETEXTE !

**CAPCOM STICK FIGHTER**  
**749 Frs**  
sur commande uniquement.

Elu, jeu de la décennie par  
TOUS les magasins de micros.  
Street Fighter II.....649 Frs



**DEMENT !!!**  
Découvrez enfin TOUTES les nouveautés américaines ou japonaises sur votre console  
**SUPER NINTENDO**

en utilisant

**L'ADAPTATEUR UNIVERSEL AD-29.**

Il permet aussi l'adaptation des jeux SUPER NINTENDO sur Super Famicom ou Super NES U.S. D'une valeur de 199 frs vendu seul, SHOOT AGAIN VOUS L'OFFRE POUR TOUT ACHAT DE 2 JEUX NEUFS SUPER FAMILICOM.

Adaptateur AD-29 (pour l'achat d'un jeu).....99 frs

Acraiser	390f	Goemon Fight	545f	Prince Of Persia	590f
Addams family US	590f	Golden Fighter	590f	Pro Football	545f
Aera 88	545f	GPX Cyber	545f	Pro Soccer	545f
Aguri Suzuki F1	590f	Formula	545f	Ranma 1/2	590f
Super Driving	590f	F-Zero	545f	Rocketeer	545f
Arcana US	590f	Gradius III	545f	RPM Racing	445f
Arthur Quest	590f	Hattrick Hero	590f	Rushing Beat	590f
Astral Bout	545f	Hook	590f	Super Smash TV	590f
Battle Blaze	590f	Joe And Mac US	590f	Soul Blader	590f
Battle GP	545f	Ken V	590f	Strike Gunner	545f
Battle Tank US	590f	King Of The	590f	Super Adventure	590f
Blazeon	545f	Monster	590f	Island	590f
Super Bowling	590f	Krusty's super Fun	590f	Super Dunk Shot	590f
World Championship	590f	House US	590f	Sylvania	545f
Boxing	345f	Magic Sword	590f	Thunder spirit	545f
Castlevania III US	545f	Metal Jack	545f	Teenage Mutant	590f
Contra III US	590f	Musya	590f	Ninja Turtle IV	590f
Dimension force	545f	Super Off Road	590f	Top Racer	545f
Dina Wars	590f	Parodius	590f	Super Valis	590f
Exhaust Heat	590f	PGA Tour Golf	590f	Wrestlemania	590f
F1 GP	590f	Pilot Wings US	590f	Xardion	445f
Final Fight US	590f	Pit Fighter	445f	Zelda III US	590f

Spin Dizzy World	590f
Super pro.	590f
Baseball II	590f
Phallanx	590f
Super Pang	590f
Dirty Challenge	590f
Super Mario kart	590f
Return Of Double	590f
Dragon	590f
SonicBlasman	590f
Axelay	590f
Gun Force	590f
Gambler	545f
Sky Mission	690f

☆NEWS☆



Mystical Quest	590f
Super F1 Hero	590f
Super Pinball	590f
Nostalgia	Oct
Stealth	Oct
Super Volley Ball	Oct
Back	Oct
To The Futur II	Oct

Super NES U.S.	590f
American Gladiators	590f
Best Of The Best	590f
The Blues Brothers	590f
Out Of This World	590f

☆☆ TOP 10 ☆☆☆  
**NINTENDO** USA

Retrouvez enfin chez vous,  
sur votre **NINTENDO**,  
les 10 meilleurs jeux  
américains tous  
compatibles par  
l'intermédiaire de :  
**GAME KEY.....245 f**

Robocop II	475f	Returns Of Joker	475f	Castlevania III	395f
Untouchables	395f	Mad Max	395f	Total Recall	395f
Addams Family	475f	Mega Man IV	475f	Teenage Mutant Ninja	475f
Batman, The	475f	Hudson Hawk	475f	Turtle III	475f

Enfin des MEGA nouveautés pour votre N.E.S

**AMSTRAD**  
**CPC**

Connectez une console sur votre  
moniteur Amstrad :  
Adaptateur 128 pour Amstrad 6128 249f  
Adaptateur 128+ pour Amstrad 6128+ 249f  
Kit "Enceintes + adaptateur Amstrad" 499f

"ENCEINTES ACTIVES" pour adaptateur Amstrad 128 ou 128+.....299f



**Shoot Again**

145 rue de Flandre, 75019 PARIS. M° Crimée, ouvert du lundi au  
samedi de 10H30 à 19H00. NOUVEAUX TELEPHONES :  
SHOOT AGAIN SPECIAL SEGA (16-1)40.34.36.26  
SHOOT AGAIN SPECIAL SUPER FAMILICOM (16-1)40.38.02.38

LES NEWS DISPONIBLES, LES PREVIEWS, LA LISTE  
DES JEUX DU CLUB D'ECHANGE !!!

Retrouvez vos rubriques préférées, consultez les  
jeux d'occasions, la promo du mois. Gagnez  
bientôt une Super Famicom et des dizaines de  
cartouches !!!

DES MILLIERS DE PIN'S  
SHOOT AGAIN A GAGNER.



**36-15**  
**SHOOT**  
**AGAIN**

**PACK MEGA DRIVE**  
**WALT DISNEY 1290F**

Megadrive  
japonaise  
complète, livrée  
avec 1 manette,  
1 alimentation,  
un câble péritel  
ET LES JEUX :

☆☆☆ MICKEY Castle of Illusion ☆☆☆  
☆☆☆ QUACKSHOT Staring Donald Duck ☆☆☆

**MEGA CD : 1990F**

Arch rival	449f	Joe Montana II	449f	Where In Time Is Carmen	399f
Battle Mania	449f	John Madden 92	449f	San Diego	399f
Beast Warriors	399f	Kabuki Soldier	429f	The Simpson's Bart VS The	399f
Cadash	429f	Kid Chameleon	449f	Space Mutant	399f
Chuck Rock	490f	Magic Guy	399f	Slime World	269f
Dahna	449f	Magical Boy	399f	Sonic The Hedgehog	449f
Desert Strike	349f	Mega Panel	399f	Splatterhouse II	429f
Double Dragon I	319f	Mickey Mouse	449f	Steel Empire	349f
Elemental Master	449f	Super Monaco GP II	449f	Street Of Rage	449f
F1 Hero MD	349f	Olympic Gold	490f	Tazmania	449f
F22 Interceptor	449f	Out Run	399f	Terminator	449f
Fantasia	449f	Thunder Pro	275f	Thunder Force III	449f
Thunder Fox	349f	Wrestling	275f	Thunder Force IV	449f
Galaxy Force II	349f	Quack Shot	449f	Toki	449f
Geylancer	429f	Rent A Hero	399f	Twinkle Tale	429f
Golden Axe II	399f	David Robinson	399f	Valis	399f
Grand Slam	399f	Supreme court	449f	Wonder Boy V	449f
EA Hockey	449f	Runark	269f		

☆NEWS☆

**MEGA DRIVE**

Side pocket	429f
King Salmon	449f
Metal Fang	449f
Chelov	449f
European Club Soccer	490f
Lemmings	490f
Smash TV	449f
USA Team basket Ball	490f

**MEGA CD**

Thunder Storm FX	499f
After Burner III	499f
Wonder Dog	499f
Prince Of Persia	499f
Burai	499f
Dark Wizzard	499f
Aleste	499f



**NEC CORE**  
**GRAFX**

Carte :		Super CD Rom :	
Dodge Dan Danpei	399f	Project F	449f
Camera Boy	399f	Loom	449f
Labyrinth Island Spe.	399f	Panza Kick Boxing	449f
		Human Sport Fest	449f
CD Rom :		Valis	449f
Zero Wing	449f	Ranma 1/2 III	449f

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Walt Disney, Amstrad et Atari sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé par Sega. Megadrive, Game Gear, Super Famicom, Super Nintendo, Game Boy, Core Grafx, Neo Geo, PC Engine GT, Super Grafx, Lynx, Mega CD sont des produits déposés. Photos non contractuelles. Prix révisables sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles. Le Game key n'est pas un produit Nintendo et n'est pas fabriqué sous licence Nintendo, il est fabriqué à Hong Kong.

**BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS**

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

Ville..... Code postal.....

Téléphone..... Date.....

Je joins à ma commande : ☐ un chèque (Envoi prioritaire), ☐ un C.C.P., ☐ un mandat lettre,  
☐ Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre RemBoursement à ma commande.

Je possède un(e) : Megadrive ☐ Master system I ou II ☐ Game gear ☐ Nec ☐ Game boy ☐ Super famicom ☐ Neo geo ☐ Autre ☐

Je désire commander le matériel suivant :  
Qté..... Désignation..... Prix.....

*Pensez à commander  
par téléphone*

Participation au frais de port et d'emballage 35 F

CRBT (+35 frs)

MONTANT TOTAL : .....

C+ 12





Les ennemis manquent de courage. Ils attaquent en force et en nombre. Il faut sans cesse passer de l'un à l'autre en évitant leurs coups de bâtons mortels.

Même en plein vol vous pouvez donner des coups de savate. Mais cela demande une bonne précision et un bon timing.



Quelle salade! Votre cuisine est sens dessus dessous depuis que vous avez eu le malheur d'enfermer des produits chimiques dans le réfrigérateur. Les aliments ont subi des transformations qui les rendent fous à lier. Haut comme trois pommes, vous devez remettre un peu d'ordre dans tout ce chantier. Première étape: le freezer. Des hommes de glace qui n'ont pas froid aux yeux s'avancent vers vous en vous lançant des éclairs de "feu". Vos réactions doivent être vives et calculées. Un chronomètre rappelle à tout moment que vous n'avez pas le temps de discuter le bout de gras. Coups de poing et de pied sont vos seuls moyens de défense (et d'attaque) contre les hommes-saucisses et leurs pics, les tomates trop mûres, les petits pois verts hargneux... Vos déplacements nécessitent une certaine prudence car des blocs de glace surgissent tout d'un coup du sol, tel des stalagmites animées. A chaque combat, apparaissent des boules d'énergie qui vous redonnent des forces; vous pouvez aussi obtenir des vies supplémentaires, de l'invincibilité ou du super pouvoir. A vous de les découvrir. La plupart se cachent derrière d'autres objets. Dans les niveaux supérieurs, vous affronterez des légumes (carottes, pommes de terre, tomates) non comestibles qu'il faudra réduire en bouillie. Vers la fin, les limaces, les araignées ou les guêpes du jardin vous tomberont dessus sans crier gare.

# KUNG FOOD



Des plantes carnivores comme il n'en existe pas dans vos pires cauchemars. Celle-ci fait office de monstre de fin de niveau.

Si vous ne parvenez pas à éliminer très rapidement les premiers monstres, vous risquez d'être submergé par le nombre. Et là vos chances de réussite sont proches du zéro.

## COMMENTAIRE



AXEL

Le jeu ne tire pas profit du scénario original. Techniquement, de nombreuses choses ne vont pas. Tout d'abord, on ne sait jamais si l'on est bien placé pour affronter les monstres: il suffit d'être un peu décalé pour qu'ils vous fassent perdre de l'énergie sans que vous ayez pu les toucher. On comprend pourquoi il y a autant de boules d'énergie! Ensuite, l'arsenal de coups est très limité. Tous les combats se ressemblent et la technique d'attaque est toujours la même. Enfin, être obligé de refaire tout le jeu à chaque fois que l'on perd use la patience. Kung Food (appréciez-le jeu de mot!) ne restera pas dans les annales des beat-them-all.



Jeu de mains, jeu de vilains. Outre le fait qu'il faut éviter les coups de ce monstre, vous ne devez pas vous écarter des capsules bleues. Ce sont vos seules planches de salut.



## ATARI PRIX : C APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>30%</b>
Ni vies infinies ni password.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>57%</b>
Taille des sprites honorable, décors simplistes.	
<b>ANIMATION</b>	<b>58%</b>
Rien d'exceptionnel.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>40%</b>
Commence bien mais finit en bruitages insignifiants.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>34%</b>
On meurt trop facilement.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>46%</b>
Pénible de recommencer depuis le début.	
<b>INTERET</b>	<b>40%</b>
L'idée originale ne suffit pas à le rendre passionnant.	





# TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo,  
c'est chaque semaine dans



sur



le dimanche à 10 h 05  
et tous les jours

sur



avec Trez

**MICROMANIA**

## MICRO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
THE GAMES ESPANA	OCEAN	ST, AMIGA, PC
SENSIBLE SOCCER	MINDSCAPE	ST, AMIGA
LURE OF TEMPTRESS	VIRGIN	ST, AMIGA, PC
EPIC	OCEAN	ST, AMIGA
HOOK	OCEAN	ST, AMIGA
CIVILIZATION	MICROPROSE	PC, AMIGA
ISHAR	SILMARILS	ST, AMIGA, PC
CRAZY CARS 3	TITUS	ST, AMIGA
VROOM DATA DISK	LANKHOR	ST, AMIGA
ACES OF THE PACIFIC	SIERRA	PC
DUNE	VIRGIN	AMIGA, PC
AIRBUS	THALION	ST, AMIGA, PC
POPULOUS 2	ELECTRONIC ARTS	ST, AMIGA
THE MANAGER	US GOLD	ST, AMIGA, PC
EYE OF THE BEHOLDER 2	US GOLD	ST, PC



## CONSOLE

MEGADRIIVE	US GOLD	SEGA	VIRGIN	SEGA
OLYMPIC GOLD	US GOLD	SEGA	VIRGIN	SEGA
TAZMANIA	SEGA	SEGA	VIRGIN	SEGA
DONALD DUCK	SEGA	SEGA	VIRGIN	SEGA
CHUCK ROCK	SEGA	SEGA	VIRGIN	SEGA
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA	SEGA	VIRGIN	SEGA
SEGA MASTER SYSTEM	US GOLD	SEGA	US GOLD	SEGA
OLYMPIC GOLD	US GOLD	SEGA	US GOLD	SEGA
ASTERIX	SEGA	SEGA	US GOLD	SEGA
SUPER KICK OFF	US GOLD	SEGA	US GOLD	SEGA
DONALD DUCK	SEGA	SEGA	US GOLD	SEGA
CHAMPIONS OF EUROPE	SEGA	SEGA	US GOLD	SEGA
GAME BOY	NINTENDO	ACCLAIM	KEMCO	KONAMI
SUPERMARIOLAND	NINTENDO	ACCLAIM	KEMCO	KONAMI
SIMPSONS	ACCLAIM	KEMCO	KONAMI	NINTENDO
BUGS BUNNY 2	KEMCO	KONAMI	NINTENDO	NINTENDO
TMHT	KONAMI	NINTENDO	NINTENDO	NINTENDO
WORLD CUP	NINTENDO	NINTENDO	NINTENDO	NINTENDO
NES	NINTENDO	CAPCOM	US GOLD	SEGA
SUPER MARIO 3	NINTENDO	CAPCOM	US GOLD	SEGA
RESCUE RANGERS	CAPCOM	CAPCOM	US GOLD	SEGA
HYPER SOCCER	BUGS BUNNY	FOUR PLAYERS TENNIS	KONAMI	KEMCO
HYPER SOCCER	BUGS BUNNY	FOUR PLAYERS TENNIS	KONAMI	KEMCO
BUGS BUNNY	FOUR PLAYERS TENNIS	KONAMI	KEMCO	ASMIL
SUPER NINTENDO	NINTENDO	HUMAN	TONKIN HOUSE	NINTENDO
SUPER MARIO WORLD	NINTENDO	HUMAN	TONKIN HOUSE	NINTENDO
SUPER SOCCER	HUMAN	TONKIN HOUSE	NINTENDO	NINTENDO
SUPER TENNIS	TONKIN HOUSE	NINTENDO	NINTENDO	NINTENDO
F-ZERO	NINTENDO	NINTENDO	NINTENDO	NINTENDO
SUPER R-TYPE	NINTENDO	NINTENDO	NINTENDO	NINTENDO
LYNX	ATARI	ATARI	ATARI	ATARI
BATMAN THE RETURN	ATARI	ATARI	ATARI	ATARI
TOKI	ATARI	ATARI	ATARI	ATARI
CHECKERED FLAG	ATARI	ATARI	ATARI	ATARI
WAR BIRDS	ATARI	ATARI	ATARI	ATARI
SCRAPYARD DOG	ATARI	ATARI	ATARI	ATARI
GAME GEAR	US GOLD	SEGA	US GOLD	SEGA
OLYMPIC GOLD	US GOLD	SEGA	US GOLD	SEGA
DONALD DUCK	SEGA	SEGA	US GOLD	SEGA
SUPER KICK OFF	US GOLD	SEGA	US GOLD	SEGA
SPIDERMAN	SEGA	SEGA	US GOLD	SEGA
WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA	SEGA	US GOLD	SEGA



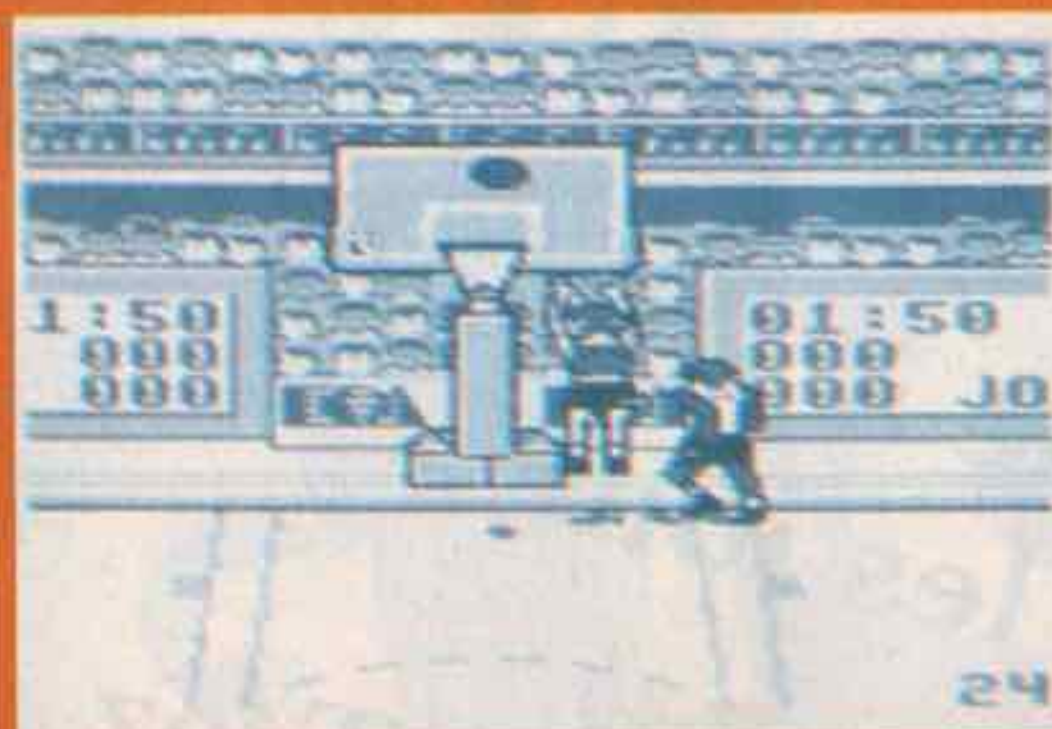




# JORDAN VS BIRD

Depuis un an, le basket s'est ouvert à un plus large public. Ce succès fou est essentiellement dû à la fabuleuse équipe américaine, baptisée "Dream Team" lors des JO de Barcelone; elle a transformé ce sport en un véritable show. Michael Jordan et Larry Bird ont prêté leur nom pour cette simulation de basket. On retrouve exactement les mêmes options que dans la version Megadrive (C + 10). Le jeu est basé uniquement sur le "un contre un", il n'y a donc pas de véritable match, mais une rencontre entre deux virtuoses du lancer et du dribble. Vous devrez régler de nombreux paramètres avant de vous lancer dans la compétition: le temps, le niveau de difficulté, sélection des fautes et du changement de mains, etc. A la fin de chaque manche, un écran de statistiques rend compte de vos performances. La seconde partie du jeu propose une épreuve de figures plus ou moins spectaculaires, grande spécialité des basketteurs américains et surtout de Jordan. Vous devez marquer des paniers dans des positions acrobatiques.

Enfin, Bird vous montrera ce qu'il est capable de faire avec 25 ballons en soixante secondes. Il faut marquer le plus de paniers en un temps limité. Le manuel en français aide les néophytes à comprendre toutes les subtilités de ce sport bondissant. Bird et Jordan y vont de leurs conseils éclairés. Mais, une fois sur le terrain, c'est à vous de leur prouver que vous pouvez faire mieux qu'eux.



Si vous parvenez à passer en dribble votre adversaire, il n'y a plus de véritable problème pour marquer un point. Cela limite énormément l'intérêt du jeu d'autant que les contres sont extrêmement difficiles à réaliser.



L'entraînement est indispensable pour parvenir au sommet... du panier!



Lors des matchs de "slam dunk" (séances d'acrobaties) vous vous mesurez à Jordan, le roi du Slam. Vous avez le choix parmi 10 figures plus ou moins spectaculaires. Chaque figure réussie vous donne des points. Vous disposez de trente secondes pour réaliser un dunk. Au début, il est conseillé de suivre les évolutions du grand Michael. Le manuel, en français, vous aidera à saisir toutes les subtilités de ses coups.



Faire courir son adversaire n'est pas une mauvaise idée. Malheureusement, l'animation, trop lente, donne envie de se débarrasser rapidement de la balle.



Le match à 3 points sort un peu de l'ordinaire. C'est le domaine de Larry Bird. Chaque joueur dispose de soixante secondes pour tirer 25 ballons (5 ballons par caisse). Timing et précision sont primordiaux pour battre Larry.

## COMMENTAIRE



AXEL

Comme aurait pu le dire La Palice, il faut aimer le basket pour trouver un quelconque intérêt à ce jeu! En effet, le mano-à-mano que se livrent les deux géants américains est à mon sens trop limité pour plaire à tout le monde. Même si les trois parties du jeu sont originales, elles ne sont pas assez différentes pour que l'on y passe des heures entières. La qualité graphique et l'animation des sprites laissent à désirer. Les

contres et les tirs sont aléatoires; on ne sait jamais à l'avance si le lancer est réussi, même quand on est seul face au panier. Une cartouche réservée aux inconditionnels du basket.



## ELECTRONICS ARTS PRIX : C APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>70%</b>
Nombreuses options qui augmentent un peu l'intérêt.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>65%</b>
Les sprites sont de taille suffisante.	
<b>ANIMATION</b>	<b>38%</b>
Quelle lenteur surtout lors des contres!	
<b>BANDE-SON</b>	<b>50%</b>
Bruitages moyens et musique quasi inexistante.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>67%</b>
Un bouton pour sauter, l'autre pour tirer...	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>43%</b>
Pas d'option 2 joueurs = lassitude assurée.	
<b>INTERET</b>	<b>47%</b>
Un coup d'œil est largement suffisant.	





# • ENQUÊTE •

## JUGEZ CONSOLES + N°12

**Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Consoles +, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.**

### RUBRIQUES

#### La K7 vidéo :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☒ - Bien ☐ - Super ! ☐

#### La couverture :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☒ - Super ! ☐

#### Le sommaire :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☒ - Super ! ☐

#### L'édito :

Ça craint ☒ - Sans intérêt ☐ - Marrant ☐ - Sublime ☐

#### Le Japon en direct :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☒ - Bien ☐ - Super ! ☐

#### L'article sur les adaptateurs :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☒ - Super ! ☐

#### Les tips :

Faibles ☐ - Honnêtes ☒ - Bons ☐ - Excellents ☐

#### Les petites annonces :

Sans intérêt ☐ - Confus ☐ - Pas assez ☒ - Parfait ☐

#### Le courrier :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☒ - Bien ☐ - Super ! ☐

#### Le plan de Super Ghouls'n Ghosts :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☒ - Super ! ☐

#### Le comparatif SNIN/MD :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☒

#### Les News :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☒

### TESTS

#### Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?

1 page ☐ - 2 pages ☐ - 3 pages ☐ - 4 pages ☐ - Plus ! ☒

#### Que pensez-vous des pages de tests ?

#### Photos :

Pas assez ☒ - C'est bien ☐ - Trop ☐

#### Textes :

Pas assez ☒ - C'est bien ☐ - Trop ☐

#### Aimeriez-vous une rubrique Arcade ?

Oui ☒ - Non ☐

### 5 ABONNEMENTS A GAGNER !

Cinq réponses à cette enquête seront tirées au sort.

Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an

à Consoles +.

Résultats de l'enquête n°10 p.144

#### Mise en page :

Beurk ! ☒ - Confuse ☐ - Claire ☐ - Superbe ☐

#### Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?

Imprécis ☐ - Confus ☐ - Pratique ☐ - Complet et lisible ☒

#### Et les caricatures de nos testeurs ?

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☒ - Super ! ☐

### VIVE LES COMPARATIFS !

#### Sur 100%, combien donnez-vous à...

- Consoles +	Pourquoi ?	50
- Joypad	Pourquoi ?	85
- Joystick	Pourquoi ?	50
- Génération 4	Pourquoi ?	45
- Player one	Pourquoi ?	85

#### Regardez-vous l'émission Micro Kid's ?

Oui ☒ - Non ☐

#### Si oui, comment la trouvez-vous ?

Nulle ☐ - Bof ☐ - Pas mal ☒ - Très bien ☐ - Géniale ! ☐

#### Quelle(s) console(s) possédez-vous ?

Myka System, Atari 2600, Nintendo

#### Sur laquelle jouez-vous le plus ?

Toutes

### DAZIBAO

En chinois, c'est un mur blanc où chacun peut écrire tout ce qu'il pense. Eh bien, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

NOM : *Barnet*

PRENOM : *Sylvain*

AGE : *13 ans*

ADRESSE : *Résidence Marguerite 37 47 20 Odessa*

A retourner à : Enquête Consoles + 9-13, rue du Colonel Avia - 75015 Paris



Héhé... Salut! Comment se sont passées les vacances? Moi, je pars dans quelques jours (eh oui, j'ai bossé tout l'été pour vous!). Comme c'est un numéro "rentrée" et que la pile de courrier est plus haute que moi (comment, c'est pas difficile!), j'ai décidé, moi-même et tout seul, de traiter une partie du courrier en prenant des bouts de lettres. Cela me permet d'en passer plus, et surtout de répondre à plus de demandes différentes. J'en profite pour répondre à quelques questions trouvées plus de 10 fois chacune dans la montagne... heu, pardon, le courrier. Primo, l'adaptateur SFC/SNIN existe, il coûte moins de 100 F, et il est pour l'instant épuisé dans toutes les boutiques. Nous l'avons testé pour vous. Des quantités plus importantes de cet adaptateur sont attendues. Secundo: Street Fighter II sur Super Nintendo est (pour l'instant) annoncé pour Noël. Si la date est avancée ou retardée, nous vous avertirons tout de suite. Nous vous avons donné dans les deux précédents numéros une liste relativement complète des jeux prévus sur cette console, donc inutile de nous envoyer des listes de jeux en nous demandant "Est-ce que XXX va sortir sur SNIN?" Certains m'en ont envoyé des pages... Nous vous tenons au courant des événements, ne vous impatientez pas. Si, ces temps-ci, nous parlons beaucoup de la Super Nintendo, ce n'est pas pour rabaisser la MD ou les autres consoles. La sortie de la console de Nintendo est un événement, il est normal que nous en soyons l'écho. Bon, je ne vais pas m'éterniser là-dessus. Les dessins de dragons arrivent toujours, et ils sont toujours aussi superbes. Et si nous passions à autre chose? Des dessins de moi, par exemple. Non? C'est pas une bonne idée? Bon, comme vous voulez. Eh bien, disons ma petite amie. Ça vous va? Ok, c'est parti!

Allez, on se retrouve le mois prochain pour de nouvelles aventures.  
**Wieklen le grand aventurier!**

## AVIS DE RECHERCHE DE LA RÉDACTION:

**Avons perdu nain (assez grand) près de la montagne du Courrier. Prière de nous le rapporter. Il n'a ni collier ni tatouage, mais il répond au nom de Wieklen quand on l'appelle. Prévenez Consoles+ si vous l'apercevez. Signes particuliers: barbu, adore les gâteaux, la pâte d'amande et la glace à la pistache.**

## MORCEAUX CHOISIS!

Pour commencer, quelques compliments originaux:

Hassan m'écrit de Belgique: "Salut, O Grand Maître de la console. Je m'agenouille devant toi (pour être à la même hauteur) et je te pose quelques questions..."

C'est un classique, mais je ne m'en lasse pas. A propos, si vous mettez des compliments UNIQUEMENT pour que je passe vos questions, c'est pas la peine. Je les lis avec plaisir, mais le "Wieklen tu es génial" suivi de 40 ou 50 questions

1) Quand sortira Street Fighter II (2 346 215 172 lettres pour me poser cette question NDW)?

Il est prévu (d'après Nintendo) pour Noël. Au fait, je l'ai essayé sur SFC, et c'est vrai qu'il est superbe.

2) Est-ce que \* sortiront sur \*\*?

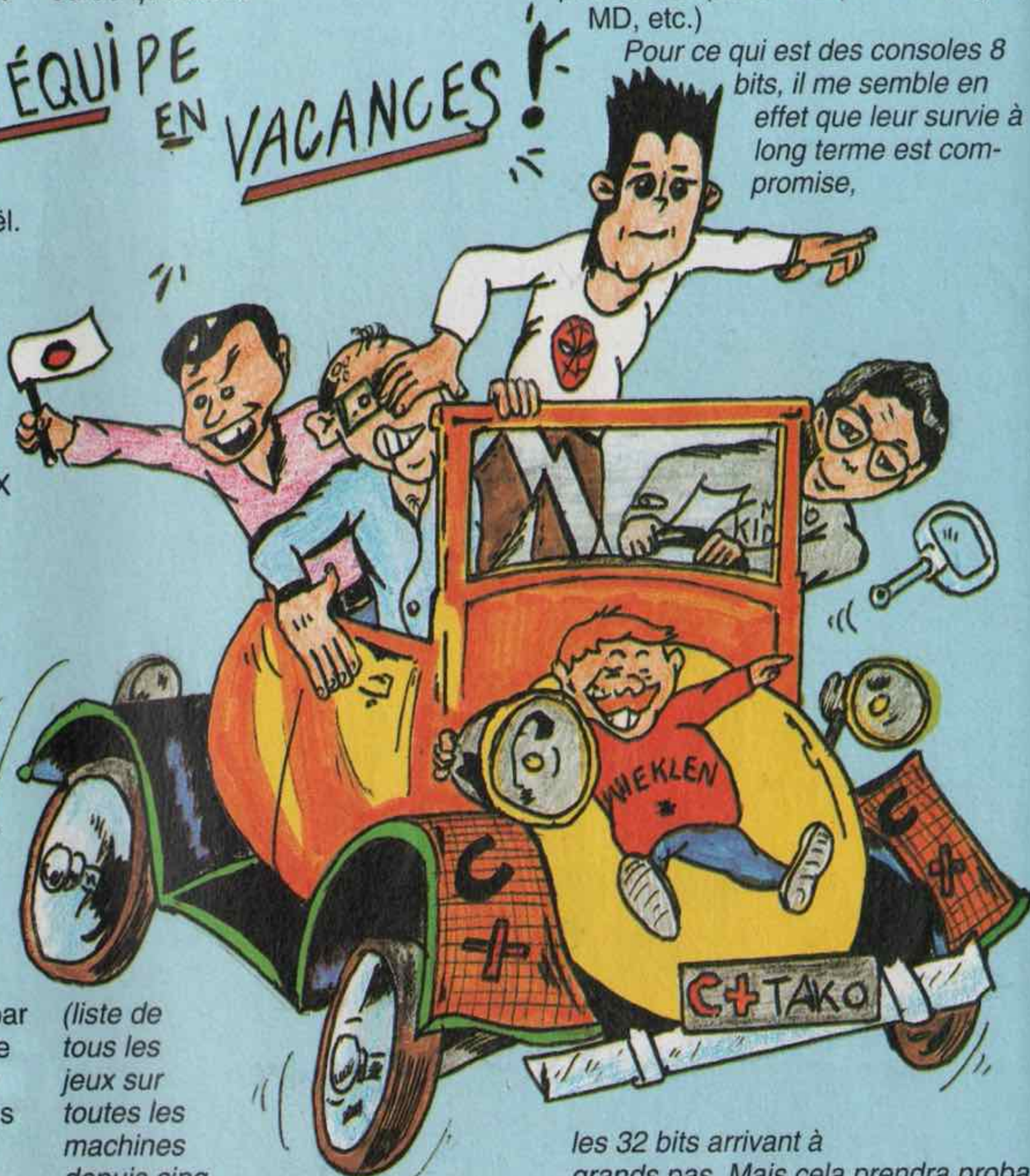
\* liste de 250 titres de jeux. \*\* Mettez le nom de votre machine.

Vous savez, on est AUSSI des fans de consoles. Si nous avons une info, nous vous la passons de suite (dans Japon en direct ou dans les news). Je sais que vous êtes impatients (ah, la jeunesse!), mais allez plutôt voir en début de journal.

3) Est-ce que la MS est morte? (Vous pouvez remplacer MS par NES, Lynx, MD, etc.)

Pour ce qui est des consoles 8 bits, il me semble en effet que leur survie à long terme est compromise,

**L'ÉQUIPE EN VACANCES!**



(liste de tous les jeux sur toutes les machines depuis cinq ans), ça ne passe plus.

Outré! Je suis outré! Dans le n° 8, une espèce de "lanceur de nains" a tenu des propos abjects à ton sujet: il te proposait de participer à un lancer de nains. C'est pour ça que j'ai fondé le club "SOS nains en péril", et je désire que tu en sois membre d'honneur avec David Rappaport...

Merci Thomas, mais je ne sais pas si je peux accepter... Me comparer au "magicien", alors là! Je reste sans voix...

Je te salue, ô roi des nains... (Français)

Bon, finalement, il y a plein de compliments (et de cirage); mais finalement c'est assez peu original. On passe aux questions:

les 32 bits arrivant à grands pas. Mais cela prendra probablement deux ou trois ans, donc pas de panique.

La MD est en train de subir le contre-coup de l'événement médiatique qu'est la sortie en France de la Super Nintendo. Je pense que, d'ici à deux mois, les choses vont rentrer dans l'ordre (on va avoir droit à une belle guerre Sega/Nintendo!). La Lynx est la seule à être vraiment en mauvaise posture.

4) Pourriez-vous m'envoyer la liste de tous les jeux Megadrive\*\*, et leur prix? Merci d'avance.

\*\* ou une autre machine

Non, nous n'envoyons pas de liste. Adressez-vous à Sega, c'est leur boulot.

Si vous voulez aussi les jeux japonais, adressez-vous à Sega Japon (mais je doute qu'ils répondent...).



5) Dois-je acheter une Megadrive ou une Super Nintendo? Une MS ou une NES? Une Game Boy ou une Game Gear?

Heu... Je ne peux pas choisir à votre place. Nous vous communiquons toutes les données nécessaires, mais c'est à vous de choisir en fonction de vos goûts personnels. Et si je vous dis "achetez une MD" ou "achetez une Game Boy", je ne serai pas très honnête. Banana San, par exemple, est un fan de la Super Famicom. Marc adore la Neo Geo. Doguy préfère la NEC. Robby aime tout. Si je donne mon avis personnel, je risque de vous induire d'erreur (et de vous induire en erreur par la même occasion)... La seule console que je vous déconseille est la nouvelle Super Scope qui est vraiment nulle. Toutes les autres ont leurs qualités et leurs défauts.

Bon, arrêtons là pour les questions typiques, et passons aux lettres complètes.

## LDVELH

Ça fait du bien de vous retrouver (Aaargh, faudra encore vous attendre deux mois avant de vous revoir, quelle torture!). Voyez comme je m'élocutionne bien! Ouf! Wieklen, je t'écris, pas pour te donner de mes nouvelles, tu réponds jamais, mais pour que tu m'aides à développer la petite idée que je te communique ci-dessous. On pourrait éditer des "aventures dont vous êtes le héros" (l'ancêtre des jeux de rôle, les bouquins) sur CD-I Philips, ou sur toutes les consoles 16 bits dotées d'un CD-ROM. Si tu pouvais leur en parler, merci d'avance.

Pierre

Ah, désolé, mais j'ai déjà expliqué que je ne peux pas répondre personnellement à tout le monde. Et aussi que le courrier est photocopié et imposé (à coups de hache) à tous les journalistes de Consoles+. Les livres dont vous êtes le héros ne sont pas les "ancêtres" du jeu de rôle, c'est une simplification ultérieure. Il me semble effectivement que c'est le type même de jeux qui peuvent être convertis facilement sur CD-I (pour les consoles, je vois pas trop l'intérêt, elles ont déjà les meilleurs jeux). D'ailleurs, j'ai vu un jeu de ce type sur CD-TV (je me rappelle plus le nom, mais il y a un fou qui veut tuer tout le monde). Et en pratique, cela donne ce que l'on appelle des "jeux d'aventure interactifs". On voit une image (vidéo de préférence), on réagit, une autre image apparaît. On pourrait effectivement ajouter des phases de combat. Mr Philips? Vous êtes là? Qu'en pensez-vous?

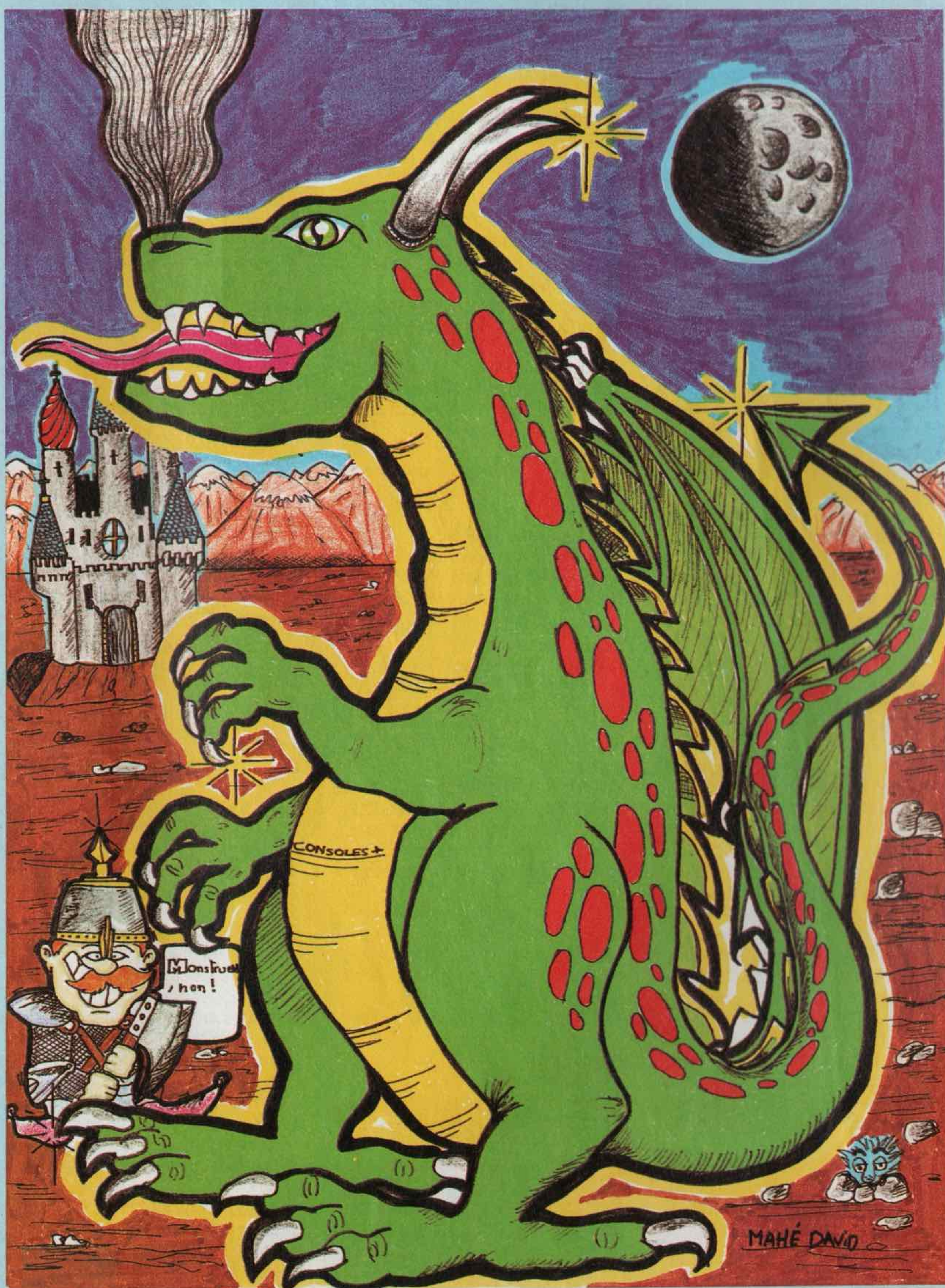
## LAST BATTLE VO

Pourquoi Sega a refusé de vendre Last Battle version hard au mineurs, et qu'ils ne disent rien de The Immortal qui est tout aussi hard? Moi, je trouve qu'il faut être réaliste. Dans Street Fighter II sur Super Famicom, quand les mecs se prennent des coups comme on n'en a jamais vu, et qu'ils n'ont pas une seule goutte de sang, ça fait naze. Tout ça pour ne pas blesser les petits enfants!

Stef

Bon, je ne dirai pas que je comprends ton point de vue, ce n'est pas vrai. Mais j'ai déjà vu de nombreux joueurs réagissant de la même façon. Je trouve cela dommage. Street Fighter II est largement assez violent pour qu'on ne vienne pas y ajouter du

sang et des tripes. La télévision présente pourtant suffisamment d'horreurs pour que l'on ne les retrouve pas EN PLUS dans les jeux vidéo. Certes, je doute que Nintendo ait décidé de diminuer la violence pour votre sécurité (ce serait plutôt pour





# COURRIER

satisfaire les ligues de parents), mais je trouve personnellement que c'est une bonne chose.

## SUPER MARIOLAND 2

J'espère que tu me feras une toute petite place au milieu de ces nombreuses lettres! Mais j'ai besoin de réponses à ces questions:

1) Je n'en peux plus, et ma Game Boy est au bord de la dépression. Elle ne sait pas si les rumeurs qui courent sont vraies: est-ce que Super Mario-land 2 (sur GB) va sortir, et quand?  
2) Bon, je pense que lorsque certains liront cette lettre, ils se tordront de rire, mais je n'y comprends rien à vos consoles dans le n°11 (il faut savoir que c'est le premier, mais sûrement pas le dernier que j'achète): la "Super Famicom" est-elle un surnom pour la Super Nintendo? Et la "Super NES"? Pour certains, c'est super simple, mais pour une nana qui arrive au onzième numéro... Je finis par tout mélanger.

Anne Onyme

PS: Si tu ne pars pas en vacances, je te permets de plier ma lettre en éventail pour te rafraîchir, de prendre le sèche-cheveux pour le vent du large, de t'allonger dans le bac à sable du square le plus proche, et enfin de te mettre les pieds dans une bassine d'eau froide pour te croire en vacances... Et n'oublie pas la crème solaire et les lunettes!

1) Oui, il est maintenant presque certain que Marioland 2 est en phase finale de développement. Cela signifie qu'il sortira peut-être en France pour Noël.

2) Le problème que nous avons eu a été de différencier les modèles d'une même console. Pour simplifier, nous avons repris les noms originaux dans les différents pays. La Super Famicom (SFC), la Super NES (SNES) et la Super Nintendo (SNIN) sont la même console, provenant respectivement du Japon, des Etats-Unis et d'Europe. Elles sont naturellement incompatibles entre elles, mais des adaptateurs existent, qui permettent d'utiliser sur l'une les jeux prévus pour une autre.

Enfin, si quelqu'un se permet de se moquer de toi à ce propos, prévien-moi, je m'occuperai personnellement de lui...



## CD SEGA

1) Certaines rumeurs disent que Capcom pourrait éventuellement avoir la licence Sega, et aucune de ces deux marques ne le dément. Ces rumeurs sont-elles fondées? Si oui, quels seront les premiers jeux développés sur Megadrive (ou Mega CD)?

2) Il paraît que le Mega CD ne va pas fort du tout au Japon. Y aura-t-il enfin de bons jeux pour relancer ses ventes?

Quels seront les premiers bons jeux (mis à part Sonic 2)?

3) Comme tu as pu le deviner, j'envisage l'achat d'un Mega CD. Quel sera son prix (donne une fourchette)? Je l'ai vu en importation à 2 000 F avec un CD.

Sachant que Sega va sortir un Mega CD 2 moins cher que l'actuel, j'aimerais savoir les différences entre ces deux modèles.

4) Les jeux sur Mega CD seront-ils moins chers que sur cartouches?

Chris

1) Ils "seraient" en pourparlers mais, comme tu le dis, ce sont des rumeurs...

2) Pour l'instant, les jeux décollent du médiocre pour arriver dans le moyen. Pour l'instant, je n'ai vu aucun "bon" jeu. Donc, patience...

3) Le Mega CD version française est attendu pour décembre aux alentours de 2 000 F (mais les infos, provenant de Sega France, sont sujettes à caution).

4) En théorie, fabriquer un CD coûte BEAUCOUP moins cher que fabriquer une cartouche. En pratique, jusqu'à présent tous les jeux CD (toutes machines) sont plus chers que sur cartouches.

C'est partiellement justifié par les temps de développement, mais il serait temps que les prix baissent si les constructeurs veulent que le CD s'implante réellement.

## GUÉGUERRES (OU "RIEN DE NOUVEAU SOUS LE SOLEIL")

Consoles+, c'est pas mal, mais le courrier des lecteurs soulève tout le temps les mêmes questions. Aussi je me permets de trancher le débat:

1) Megadrive contre Super Nintendo. La rivalité entre les deux consoles me fait penser à d'autres rivalités historiques: Atari ST contre Amiga, ZX Spectrum contre Oric 1, Apple II contre TRS 80, Atari 2600 contre Intelelevision ou, dans un autre genre, Delon contre Belmondo, Voisiné contre Bruehl, Paaatrickkk! Alors, Sega ou Nintendo? Mais les deux mon général! A l'heure actuelle, tout le monde a deux ou trois

parce que j'aime bien les images. Et puis une GB et une GG, pour que je me balade. Ouais!

Voilà, la question est résolue. C'était pas compliqué.

Hein? Quoi? Le prix? C'est trop cher? On peut pas tout avoir...

Alors là, excuse-moi, mais le problème n'a rien à voir avec le panier de la ménagère. C'est un problème politique à grande échelle. Ecoutez bien ma solution: les consoles et les jeux doivent être distribués gratuitement par le gouvernement. Et le déficit budgétaire? On le comble avec des subventions de la communauté européenne, bien sûr!



Forcément, les jeux vidéo sont un enjeu stratégique majeur pour les pays développés. Vital. Savez-vous qu'il y a encore des enfants, en France, qui ne savent pas qui est PC Kid 2? Intolérable! La France est sous-développée en jeux vidéo.

Une politique volontariste soutenue par une aide internationale est nécessaire. Alors crions: Vive l'Europe, Vive Mario in

postes de télé ou une télé et un moniteur couleur. Alors, pourquoi se priver? Une sur chaque poste et hop! Chantons en cœur l'hymne de la réconciliation: Sega ou Nintendo? Nintendo mon coco! Nintendo ou Sega? Sega mon p'tit gars!

2) Consoles japonaises ou françaises? Pareil mon adjudant-chef! Les deux! Avec plein de cartouches! Plus on a de jeux et plus on rit! Tiens, vous m'ajouterez une Neo Geo en plus,

Maastrichland! Tous ensemble: Des consoles dans chaque maison, C'est ce que nous voulons! Plein de jeux et que du bon, Des CD, des cartouches par camions!

Des Sega, des Nintendo, Y'en a jamais trop, Et on oublie pas le plus, L'abonnement à Consoles+.

Allez, Ciao camarades, la lutte continue!

Dominique



# COURRIER

Pour du lyrique, c'est du lyrique! Bravo! En plus, tes idées sont très, très intéressantes. La querelle entre MD et SFC montre effectivement bien que l'histoire se répète, et qu'il ne s'agit plus maintenant que d'un combat d'arrière-garde. Je n'aime ni Bruel ni Voisine, désolé.

La solution que tu proposes pour équiper tous les foyers est intéressante, mais j'y vois un inconvénient majeur. Imagine que l'Etat prenne en main les consoles. Tu te retrouverais en deux temps trois mouvements aux commandes d'une superbe Thomson 4 bits (2 x 2), ou d'une Matra-Bull-Singer 15 bits 1/2. Paddle à 122 boutons (dont 121 ont la même fonction). 1 couleur sur 1 (palette théorique de 20 milliards, mais ce ne sera utilisable que dans cinquante ans). Chargeur pour 10 CD-ROMs d'une capacité unitaire de 2 ko (des jeux de 20 ko: du jamais vu!). Et ainsi de suite. C'est comme quand les Inconnus présentent le nouveau walkman miniature français... Non, je ne pense pas que cela soit une bonne idée.

Mais, j'y pense, si on faisait entrer le Japon dans l'Europe, ce serait mieux, non?

## PETIT!

Ne désespère pas à propos de ta taille. Napoléon était petit, les Japonais sont petits et je suis petit! Consoles+ sera-t-il relié un jour? Pour l'anniversaire de ce magazine, ce serait un super cadeau... Pourquoi Sega a-t-il changé de publicité? Dans le n°9 il y a trois pages de pub, où il est écrit: "Mega, c'est plus fort que Super". Et dans le n°10, il est écrit: "Mega, c'est plus fort"!?

David

Ne t'inquiète pas, ma taille ne me gêne pas du tout. J'imagine mal cette grande perche de Robby descendre dans les grottes comme je le fais. Ça a ses avantages d'être petit! (même si, pour un nain, je suis plutôt grand...).

Pour la pub de Sega, je suppose qu'ils ont trouvé le "Mega (drive) c'est plus fort que Super (Nintendo)" un peu trop agressif. Ce n'est jamais très bon dans ce milieu de montrer une

agressivité trop importante (même si les deux compères se détestent royalement...).



## BON, D'ACCORD, ET APRES?

Je m'en vais, comme chaque mois, relever les inexactitudes et autres calomnies:

1) Zelda III vide? C'est le premier jeu

d'arcade-aventure interactif, et ce cher Wieklen (au fait, à AD&D, les nains sont un peu nuls, je trouve) le trouve vide? Enfin, j'oubliais qu'il préfère la Megadrive...

Les nains sont des personnages supers à jouer. Evidemment, il faut jouer correctement, en insistant sur le caractère bougon, avare mais généreux, courageux, etc. J'aime bien prendre des nains guerriers-voleurs.

hits, et beaucoup de jeux moyens. 3) Je vous trouve sévère avec TMNT, il mérite au moins 92%.

4) Le prix des jeux sur SNIN est de 450 F, pas 360F.

5) Pourquoi passez-vous des lettres qui demandent des choses assez bizarres, une console 12 bits, un jeu de bateau...

En outre, le choix Megadrive-Genesis et SFC-SNES-SNIN commence à dater un peu. Vous avez déjà tout récapitulé, pourquoi rabâcher chaque mois?

6) 7) 8) 9) 10) 11): plus la place!!!! NDW

V. F.

Désolé, j'ai plus la place de passer les dernières remarques, qui sont de toute façon nettement moins intéressantes.

1) Si je dis que Zelda III est un peu vide, c'est parce qu'il faut souvent traverser toute la carte pour faire quelque chose, la retraverser, encore et encore.

Cela ne l'empêche pas d'être un superbe jeu, un petit bijou que je conseille fortement à tous! Ce n'est pas que je préfère la MD, simplement je trouve que globalement sa logithèque est plus intéressante et plus variée. J'ai aussi une SNIN et, par exemple, Castlevania est une petite merveille (bien qu'un peu dur à partir du niveau 8).

2) Oui, mais les Hits sont des jeux parfaits (Thunder Force III, Sonic, etc.), et il y a peu de flops. J'aime beaucoup Mario 4, n'en dites pas de mal, c'est un très bon jeu.

3) Je n'interviendrai pas dans l'avis d'un confrère et ami (d'autant que je n'ai pas vu le jeu...).

4) Oui.

5) Et pourquoi passé-je ta lettre (dur à dire, hein!)? Parce que je considère qu'elle est représentative d'une partie (très limitée dans ce cas) du courrier que je reçois. Si 100 lecteurs me demandent "dois-je prendre une japonaise ou une française", je réponds, même si je l'ai déjà fait avant. C'est ça la démocratie.

Ils ont l'avantage de la force et de la constitution adéquate pour les combats, et de la taille pour se balader dans des lieux inhabituels. Tiens, pour mes statistiques personnelles, pouvez-vous indiquer si vous jouez aux jeux de rôle sur table?

2) Ce cher Alexandre semble oublier que Mario 4 date un peu. Et je pense de plus que la MD comprend peu de

Merci à David Labat, M. Lasserre, Stefana et David Mahé pour leurs dessins.

(N'oubliez pas de signer vos dessins.)



# MICRO KID

## avec TILT et

### DE NOMBREUX EVENEMENTS DANS LE SILLAGE DE MICRO KID'S !

Voici déjà quelques échos.  
Plus d'informations dans les prochains numéros...

#### LE CONCOURS DE CREATION GRAPHIQUE

Graphistes et dessinateurs, à vos pinceaux, à vos souris !  
Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE  
ET DE LA CULTURE,

MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique,  
en collaboration avec TILT et CONSOLES +.

Ce concours est ouvert à tous les participants.

Deux catégories sont en lice :

les « juniors » (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, un micro  
bien sûr mais aussi un papier et des crayons, des feutres...

les « seniors » (à partir de 16 ans) devront absolument proposer  
des créations assistées par ordinateur.



#### LES ASSISES DE L'INTERACTIVITE

Un grand projet est à l'étude au sein du MINISTERE DE LA CULTURE, avec la collaboration de MICRO KID'S.  
Ces ASSISES DE L'INTERACTIVITE ont pour but de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique  
du rôle joué par le CD-I dans l'univers des jeux micro. L'idée est donc de regrouper en un même lieu,  
sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce genre d'investigation.

#### CONCOURS DE SCORE SUR SIMULATEUR DE VOL

Participez sans tarder à notre grand Concours de Score sur Simulateur de Vol ! Les pilotes qui obtiendront  
les meilleurs scores (homologués par photos d'écran) seront invités à participer à une grande bataille aérienne,  
en temps réel sur le stand de Micro Kid's à Imagina.

#### LES « GOODIES » MICRO KID'S

Le pin's clignotant, les tee-shirts, le disque ou la K7 de toutes les musiques de l'émission et bientôt la collection  
complète de Micro Kid's en cassette vidéo, sont disponibles dans les magasins référencés  
sur le 3615 code FR3, rubrique MICRO KID'S... Mais aussi, par correspondance, à la boutique de  
MICRO KID'S. Vous trouverez le bon de commande dans les pages de TILT et CONSOLES + de ce mois-ci !





# 'S sur FR3

## CONSOLES +

**CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER:  
DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...**

Dans MICRO KID'S sur FR3, le DIMANCHE A 10H05, ou sur le 3615 code FR3 !  
Des consoles, des tee-shirts, le CD ou la K7 de toutes les musiques  
de l'émission, des pin's clignotants...

MICROS

MICRO KID'S SUR FR3, tous les dimanches à 10h05,  
c'est toute l'actualité consoles et micros, des reportages,  
des interviews, le fanzine de la semaine, les dessins sélectionnés  
pour le grand concours de création graphique,  
le championnat, le top jeu vidéo, des démos,  
une rubrique trucs et astuces pour améliorer vos records,  
des cheat modes, etc.  
Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs,  
graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !



## Le premier «Magazine Jeu» télé des Consoles et des Micros

**DES JEUX !**

MICRO KID'S permet aux plus grands champions consoles ou micros  
de s'affronter sur les grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef...  
Vous pouvez écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

### DES DEMOS !

Envoyez sans tarder vos démos à TILT.  
Les meilleures seront diffusées dans MICRO KID'S.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S,  
renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia,  
75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions :

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... 

Machine : .....



**MICROMANIA**



## VENTES

## MEGADRIVE

Vds MD + Decap' St Rage + adapt. jap + revues : 1 000 F ou éch. le tt ctre A500. Laurent SZTUREMSKI, 548, rue de la Chapelle, 59182 Montigny-en-Ostrevent. Tél. : 27.91.44.13. (après 19 h)

Vds MD + 4 jx Strider, Eswat Super Hang-On et Alteread Beast + Pro 1. Michael NACACHE, 84 bis, rue A. Briand, 93229 Gagny. Tél. : (16-1) 43.81.27.19.

Vds MD jap + Traduc jap à l'anglais + 5 jx (Hell Fire Joyn Madden...). Px : 1 700 F à déb. Pierre MERIT, 35, rue du Dauphiné, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.49.74.

Vds MD jap + 2 jx (Quack, J.Madden) 1 500 F ou éch. ctre SuperFamcom + 1 jeu. Jérôme MAURICE, 1, rue du Grand Champ, 52300 Suzanne-court. Tél. : 25.94.24.70.

Vds 6 jx MD Shinobi, Rambo, Sonic, Spiderman, Alteread, Beast, Golden Axe : 1 000 F le tt. Hervé LESCARBOURA, place de la Mairie, 65110 Cauterets. Tél. : 62.92.62.07.

Vds MD + Sonic. Vds jx Quackshot, Alteread Beast. Matthieu DODIN, 3, rue Voltaire, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.37.97.10.

Vds MD jap + 1 man + 1 jeu : 850 F ou sans jeu 650 F. Nicolas LANGOT, 35, rue Victor Hugo, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.05.93.

Vds MD jap + man + pro 1 + 4 jx (Donald, El Viento, Moonwalker et Wonderboy3) 1 900 F. Matthew BERTRUC, 19, bd de l'Hôpital, 750013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.17.82.

Vds MD + jx : 800 F ss gar. + Gynoug 250 F; Decap'Attack 250 F; Quackshot 300 F; Ghouls'nGost. David DUSSEAU, La Grange Saint-Pardoux Isaac, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.88.15.

Vds MD FR + Alteread Beast + man : 900 F. Maxime BOUVRET, 16, rue d'Arche, 89250 Mont-Saint-Sulpice. Tél. : 86.40.10.59.

Vds MD tbe + 1 jeu + man : 900 F. Vds 30 jx MD de 250 à 300 F. (F22, Streets of Rage, etc...). Paul TOMET, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.26.68.

Ech. vds sur MD Sword of Vermillion px : 340 F val. 599 F ou éch. ctre Streets of Rage. Yannick FAUDER, 17, allée du Noyer Perot, 77550 Moissy Cramayel. Tél. : (16-1) 60.60.56.96.

Vds jx MD à 100 F (Super Hydride). Cédric LOMBARD, 9, bd Marcel Paul, 93450 Ile-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.20.81.37.

Vds MD + 8 jx (Sonic, Mickey etc...) 2 000 F (val : 4 200 F). Julien COIGNET, 6, Prés aux Renards, 95280 Cergy. Tél. : (16-1) 34.43.79.36.

Vds MD + man 700 F, vds jx Quackshot, Mickey, Decap'attack etc. : 250 F pce. Yann CORTADAS, Villa Marie-Jo, allée des Mouettes, 74500 Maxilly-sur-Leman. Tél. : 50.75.43.50.

Vds MD Fra + 2 Joy + 6 jx (PSIII, Mickey, Shinobi) val : 3 490 F, px : 2 490 F. Mathieu PILOT, 1, rue des Cristalleries, 54000 Nancy. Tél. : 83.35.05.66.

Vds MD + 6 jx (Sonic, Strider) 2 000 F ou éch. ctre SFC + 2 ou 3 jx. Stéphane PELEGRIN, 32380 Castillon Massas. Tél. : 62.65.57.84.

Vds MD + 6 jx 2 000 F, vds Nec + 5 jx 1 600 F ach Sup Fam jap + Mario 4 1 000 F. Christophe POLIGNE, Couvé Plouer/Rance, 22490 Pleslin.

Vds MD 700 F + Alteread Beast ss gar. 6 mois tbe. Thomas BONGRAND, 8, chemin des Meuniers, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.05.83.00.

Vds MD + 3 jx (Mickey + Donald + Pit Fighter) + 2 man (ss gar.). Px : 1 450 F (val : 2 450 F). Cédric CHAIX, 6, La Blanche, 73300 Villargondran. Tél. : 79.59.94.57.

Vds MD Fra + 2 man + Ad. jap + 4 jx (TF3, Mickey, Alien Storm) : 2 000 F. Anthony GRANIER, 31, rue de la Balise, 17310 Saint Pierre d'Oleron. Tél. : 46.47.33.58.

Vds MD + 12 jx + 2 man + Sonic Street of Rage + Fantasia etc... 2 700 F à déb. Arc en Ciel, 45, bd de la Libération, 13001 Marseille. Tél. : 91.64.38.92.

Vds Mega jap gar + 2 joy (Arcade) + 8 jx (Sonic, Quackshot, Kid Chameleon) : 2 200 F. William GROSSELINE, 6, rue des Meuniers, 95550 Besanconcourt. Tél. : (16-1) 39.60.70.38. (18 à 20 h)

Vds MD jap + 2 Arcade Power Sticks + 5 jx (Sonic, Merces, Hockey...) 2 000 F. Alain BOUGEAULT, 17, place Jacques Brel, 78410 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 30.95.74.29.

Vds MD jap + 2 man tbe 800 F + jx de 120 à 220 F Street of Rage, Spiderman etc. Franck LEUY, 55, bd Soult, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.84.32. Le soir et W.E.

Vds MD + 1 man + Battle Squadron (ss gar.) tbe 1 800 F (port comp). Sébastien AUGIER, 19, rue des Catalans Clos des Fontaines, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.18.69.

Vds MD franç. + 2 man + adapt + 8 jx 2 400 F à déb. Julien COSTA, 18 bis, rue Pierre Brunier. Tél. : 78.29.68.03.

Vds jx MD Shinobi, Shadowdancer (JP), Moon-Walker (JP) + Game adapt 500 F. Sylvain GARRET, Allée 6 Les Charmilles chemin de la Vernique, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.41.71.

Vds MD + 2 man + adapt jap + 11 jx (Robocod, Golden Axe, Thunder Force3...) Px : 4 000 F (à déb.) Paul TAILFER, 724, av. des Palmiers, 83140 Six-Fours le Brusco. Tél. : 94.74.94.74.

Vds MD + 16 jx Ficircus, Lakersuscetics, Jordanusbird, Sonics..., 3 500 F. François-Xavier ADDE, 6, allée des Bièvres, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.79.77.

Vds MD + 8 jx val : 4 000 F px : 2 200 F. Frédéric BUSCAIL, 22, rue du Pic du Gar, 31210 Montrejeau. Tél. : 61.95.68.07. Ap. 20 h.

Vds jx MD franç. Super Thunder Blade, Flicky 250 F à déb. Fabrice LARCINESE, Les Mejean, 13122 Ventabben. Tél. : 42.28.86.79.

Vds MD + 7 jx (S. of Rage, Mickey, Moonwalker, Spiderman, etc) + 2 man + adapt jap 2 000 F. Sébastien DESMARS, 26, rue de Paulhac, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.03.41.

Vds jx MD 175 à 275 F Shining, Darkness, Footus, Striderette. Jean-Philippe BATTISTON, 7, rue Bilet, 33270 Floir. Tél. : 56.86.36.87. Ap. 18 h.

Vds jx sur Master et MD à bas px, vds le volant Sega. Catherine RAOUX, 11, rue Dailly, 93210 Saint-Cloud.

MD + 2 man + 22 jx (Mickey, Phantasy Star III, Thunder Force III) : 4 700 F. Ludovic DERUFFE, 71, av. Jean-Baptiste Champeval, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.46.04.

Vds Sonic : 250 F et Quackshot : 280 F tbe. Eric KATARZINSKI, 130, rue Faidherbe A44, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.04.83.73.

Vds MD + 12 jx + 2 Pad tbe 3 500 F, vds Nes + 4 jx 1 400 F. Olivier TARRIEUX, 67, av. d'Alfortville, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.90.87.92.

Vds jx MD Italia 90 et Merces 200 à 250 F pce. Antoine PICQ, 10, rue G. Flaubert, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.49.31.84.

Vds MD tbe + 2 man + 8 jx (Mickey, Street Rage, Strider, Immortal) 3 600 F. Eric SCHAFFNER, 25, rue d'Ohlungen, 67590 Scheweighouse. Tél. : 88.72.73.75.

Vds ou éch. MD + 9 jx + Pro2 3 900 F ou Super Nintendo, vds jx Master system. Yann GOILLAMOT, 8, allée Colette, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.40.50.

Vds MD + 1 man ss gar. + 4 jx (Sup Monaco, Sonic...) 1 900 F. Romuald FLEURY, 6718, rue O. Bousbocque, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.49.74.

Vds MD + 5 jx (Robocod, Sonic, Street of Rage, Quackshot, Centurion) 1 900 F. Renaud QUANTIN, 22, rue Boutelle, 69001 Lyon. Tél. : 72.00.25.82.

Vds MD franç. + 2 Pad + adapt. jap. + 6 jx (Mickey, Alex Kid, ...) : 2 000 F (ferme). Dominique PERRODON, 7, rue Clément Michut, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.25.39.

Vds Shadow Dancer, Joyn Madden tbe (bte et not) : 250 F (v.f.) + Ys3, Phantasy 2 et 3, Vermilion, Shining. Tél. : (16-1) 43.76.41.21.

Vds MD ss gar. 11 mois + 3 jx 1 500 F à déb., vds GBe complète 500 F. Samir REMILI, 11, allée Stendhal, 38800 Pont de Claix, Grenoble. Tél. : 76.98.61.27.

Vds MD jap + 3 jx (Mickey, Quackshot, Rolling Thunder 2) + 2 man (pro 1) : 1 500 F. Benoît DERENNE, 29, rue du Général Leclerc, 94550 Chevilly. Tél. : (16-1) 48.86.05.70.

Vds MD ss gar. + Sonic, Kid Chameleon, Quackshot, Ea Hockey, 2 man tbe 1 800 F à déb. Bruno GUILLLOT, 25, rue de la Cabone, 77167 Bagneux-sur-Loing. Tél. : (16-1) 64.28.31.18.

Vds MD + 14 jx : Ea Hockey, Sonic, ... + 3 man + arcade Power Sticks px à déb. : 2 300 F. Frédéric BODSON, 51, av. du Général Friant, 91600 Savigny/Orge. Tél. : (16-1) 69.05.44.81.

Vds jx MD Sonic, Monaco GP, Th Force 3, S. of Rage, Aleste, R. of Shinobi, Merces... Fabien LEFEVRE, 24, av. de Paris, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.91.94.

Vds sur MD franç. Immortal (jamais servi et complet) 400 F ou éch. ctre Robocod II. Hélène BESSE, 9, av. de Condorcet, 33185 Le Haillan. Tél. : 56.34.80.14.

Vds MD ss gar. + 5 jx + 2 man (Helle Fire, Foot, Eswat, etc...) 1 900 F. Lionel FUSCO, 5 bis, allée Baudry, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.44.18.79.

Vds jx MD de 175 F à 300 F jx Nes de 150 F à 275 F. Nicolas MILLET, 5, rue Gabriel Lelong, 28000 Chartres. Tél. : 37.30.08.72.

Vds jx MD : Shadow D. 280 F, Alteread Beast 180 F rech. Kid Cameleon, World Cup Italia 90. Nicolas ROLLAND, 19, rue Pierre Capelle appt 1165, 31600 Muret. Tél. : 62.23.02.25.

Vds ou éch. MD + 2 jx (Fantasia, Wonderboy 3 ctre Super Famcom 00 1 300 F. Cédric MAZERAND, 1, rue de l'Eglise, 57119 Lixheim. Tél. : 87.07.73.42.

Vds MD + 7 jx (Gaières, Golden Axe), vds jeu Sega 250 F les 2 port CP. François DEPOOTERE, 23, résidence Les Rosiers, 62610 Bremales-Ardres. Tél. : 21.82.64.93.

Vds MD franç. ss gar. (6 mois) tbe + 4 jx : 1 200 F. François AURAT, Les Chalussons, 37290 Yzeures-sur-Creuse. Tél. : 47.94.69.04.

Vds MD franç. + 2 pad + 1 adapt. 650 F. Sonic 250 F, Street of Rage 250 F. Ludovic LE COUS-TER, 12, impasse A. Guillaumin, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.13.72.

Vds MD + 5 jx Sonic, R. Shinobi 1 600 F. Frédéric GARNAUT, 13, rue du Théâtre Romain, Le Vieil Evreux, 27930 Evreux. Tél. : 38.67.02.15.

Vds MD + 2 jx (Mickey + Golden Axe) + 1 man : 1 100 F ou éch. ctre Super Nintendo + 1. Romain MARQUAND, allée des Thuyas, bât. 4, lgt 10, 94261 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.61.82.58.

Vds MD + 5 jx Sonic Out RD Tracu, Mickey, JB Boxing + man 1 600 F console seule 700 F. Jean-Christophe DIOT, 14, rue Frenel, 91530 Saint-Cheron. Tél. : (16-1) 64.56.34.23.

Vds MD + 5 jx (St of Rage, Centurion etc...) 1 500 F ou éch. ctre A500 ou SFC. Cyril KERVIAN, 8, place Julian Grimaud, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.70.98.

Vds MD franç. + 5 jx (Sonic, Street of Rage, Golden Axe, Sword of Vermillion) + 2 man 1 500 F. Christophe RICHARD, 32, rue Mollitor, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.51.63.87.

Vds jx MD Street Smart, Fatalwind, Artalive etc... 250 à 300 F pce. Jean-Jacques FOUILLEARD, 33, rue du Val d'Orne, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.57.98.

Vds MD jap + man + 4 jx 1 500 F rég. paris univ. Nicolas GUALERZI, 16, av. des Alouettes, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.32.17.96. soir

Vds MD + 4 jx Sonic, Fantasia... 1 800 F + 2 man (port incl). Fabrice GOMEZ, 38, rue Emile Zola, 54500 Vandœuvre-les-Nancy. Tél. : 83.55.46.00.

Vds MD + 2 jx Budokan + Basketball 2 600 F à déb. Marie-France LE HOLLOCA, 4, rue de l'Agriculture, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.65.53.

Vds MD jap + 1 jeu Sonic ou Mickey état neuf 900 F, vds jx MD de 200 à 300 F. Alexandre FILIPPI, Résidence Alzo Di Sole, bât D'Aspretto, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.22.16.42.

Vds jx MD Quackshot, James Pond 2, Decap' Attack, Marvel Land 250 à 300 F. Yves GUENIAU, 5, rue Théophile Duchapt, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.25.35. Ap. 19 h 30

Vds MD ss gar. + 4 jx 1 600 F (Soccer, Wnarsor-frage, Shadow of Beast). Olivier GINCHOLEAU, 9, rue Louis Blériot, 86000 Poitiers. Tél. : 49.58.45.24.

Vds MD + 3 jx + Arcade Power Sticks ss gar. peu servi, St of Rage, Merces, Spiderm. Yves BUSSUTIL, 109, lot. les Ecoarées, 69970 Chaponnay. Tél. : 78.96.00.77.

Vds MD + 2 jx + 1 liv. astuces ss gar. 1 450 F. Sylvain THORIGNY, 41, rue Hoche, 21000 Dijon. Tél. : 80.45.51.15.

Vds Mega CD2900 + 1 jeu ou éch. ctre Famcom + 8 jx. Ludovic LAPIERRE, 14, qual Victor Augagneur, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.58.60. Entre 18 h et 20 h

Vds MD + 12 jx val : 6 290 F px : 4 850 F tbe. Yannick TANGUY, Les Foulons, 37160 Abilly. Tél. : 47.92.45.98.

Vds MD + 1 jeu + 2 man tbe px à déb. (800 F), vds jx (TF3, Shining, Roadrasm...). Fabien FERRET, Montrillais, 86120 Les Trois Moutiers. Tél. : 49.22.95.20.

Vds MD + 2 jx + GG + 2 jx : 1 800 F à déb. ou sép. Sébastien SANCHEZ, 2, rue d'Oms Moulin-à-Vent, 66100 Perpignan. Tél. : 68.67.21.90.

Vds MD F. + 5 jx (Wonderboys, Sonic, Vestige, War...) tbe + man : 1 700 F. Pierrick GUEGUIN, 38, rue des Peupliers, 41000 Blois. Tél. : 54.43.27.93.

Vds MD + 2 man + 6 jx tbe 1 290 F. Jérôme DARRIGADE, 124, rue Maurice Aurnoux, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 48.57.56.97.

Vds 10 K7 Mega 2 000 F ou à l'unité 688 Att. S. Monaco GP, Arnold Palmer, Afterburner, Fantasia etc... Ludovic BENETRIX, 31, av. J.J. Rousseau, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.85.56.72.

Vds MD + 2 man + 6 jx (Elemental Master, El Viento, Street of Rage etc...) 2 000 F à déb. Christophe CUBAT, 1 et 3, rue Karl Marx, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 39.47.84.56.

Vds MD + 1 jeu : 900 F, vds jx Sonic, G. Ghost, Golden Axe, Eswat, Mystic Defender, M. Resistance. Jérôme PERCHERON, 272, rue du Moinsnil, 59274 Marquillies. Tél. : 20.29.04.96.

Vds MD + 3 jx + 1 Joypad ss gar. 7 mois 2 000 F. Eric FAUCHER, 10 bis, allée du Candie, 94470 Boissey Saint Léger. Tél. : (16-1) 45.69.73.26.

Vds sur MD (3AP) Exile 300 F ach. Street of Rage 170 F. Marc CAVERO, 11, square Charles-Richet, 91000 Evry.

Vds MS + 2 man (Pro 2) + Eswat + Ghosbuster + Streets + J. Madden : 2 000 F à déb. Bertrand CARCEL, Les Rivaux, 38270 Piseu. Tél. : 74.84.57.46.

Vds MD + 4 jx (Robocod, Street of Rage) 1 800 F + 1 Paddle. Yann STREBEL, La Chapelle-du-Chatellard, 01240 Saint Paul de Varax. Tél. : 74.24.50.10.

Vds MD + Mickey, Strider et F22 val : 2 200 F px : 1 500 F. Franck JEANNOT, Talence. Tél. : 56.37.73.63.

Vds MD + 2 Pads + transfo (jap) + 4 jx (Fantasia) + câble 1 400 F. Pierre SUZANNE, 11, rue Laval, 92210 Saint Cloud. Tél. : 46.02.86.43.

Vds MD + 2 jx + 2 man : 1 000 F ou + 6 jx 2 100 F. Alain CISSE, 47, rue Saint Germain Appt 37, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.12.66.

Vds 4 jx jap Last Battle, Dynamite Duke, DJ Boy, + 1 jeu FR. : Rev. of Shinobi 600 F. Jean-Christophe VILLE, 189, rue Eugène Delaroue, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.37.32.58.

Vds MD + 7 jx (GP Monaco + Sonic + Mickey + Quackshot). Px : 1 800 F (val : 3 700 F) à déb. Hervé LAMY, 3, rue des Bouviers, 94440 Marolles-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.99.09.69.

Vds MD (F) + 2 man + 3 jx (Street of R, EA Hockey, Golden A2) tbe, vds super Nintendo : 1 100 F. Sébastien SCHOPPNER, 1, rue Alexis Carrel, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.91.16.57.

Vds jx SMGP, Mickey jap 280 F pce les 2 500 F EA Hockey, Joyn M92 300 F pce les 2 550 F. Cyril PAUMELIN, 16, rue de la Varne, 03190 Estiva-rolles. Tél. : 70.06.01.96.

Vds ou éch. pour MD S.Monaco GP, Alter-Beast, The Duel 200 F pce 500 F tt. sur Paris et rég. paris et Seine-Maritime. Franck. Tél. : 35.86.31.38.

Vds MD + 2 man + 2 jx (PS3...) + adapt jap 1 200 F, vds Sonic, Golden Axe seuls 280 F. Tom CORTIAL, Les Combes Jacquiers, 07200 Ucel. Tél. : 75.37.43.96.

Vds MD + 5 jx Dick, Tracy, Strider, Mickey et C 1 890 F. Benjamin ASTIER, 49, rue Maurice Chabrière, 26400 Crest. Tél. : 75.25.27.07.

Jx MD Mickey, Sonic et Strider 300 F. Adrien BLUM, Bel Air, 47200 Marmande. Tél. : 53.93.79.79. Ap. 18 h 30

Jx MD (T. Force3, Out Bun, Toki, Strider, S Monaco, Kid, Chameleon). Hubert DROUINEAU, 53, av. des Etats-Unis, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.38.

Vds MD + 3 jx (Robocod, Ghouls'nGhost, Shadow Dancer). David STATHOPOULOS, Mazargues, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.71.56.

Jx MD de 200 à 250 F (TF3, Strider, Toki, Kid Chameleon, Out Run...). Hubert DROUINEAU, 18, rue Remilly, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.38.

Vds MD + 5 jx (Sonic, Quackshot, Fantasia, Thunder, Force II, Quick Shot) 2 000 F. Renaud JOUTARD, Neuilly. Tél. : (16-1) 46.24.78.50.

Vds jx MD de 200 à 250 F pce Mickey, Sonic, Gynoug JP2, Monac GP, The Immort Stri. Adrien DE BOISANGER, 10, rue du Docteur Roux, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.70.38.

Vds MD + 2 man + Game Adaptator + 13 jx : Quackshot, Shinobi val : + 6 200 F px : 2 300 F. Stéphane CHATAUX, 52, bd Jean Jaurès, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.95.16.

Vds Italia 90 à 100 ou 150 F éch. 3 jx Gameboy ctre 1 jeu MD. David MALBOS, 5 bis, rue Général Desbrulys, 19100 Brive. Tél. : 55.24.58.13.

Vds jx MD Merces, Truxton, Alt Beast, Dick Tracy, éch. poss. Alain BOYAVALLE, Gîte Gatou Rouland, bât C, esc. 14, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.95.95.72.

Vds jx MD de 150 à 300 F éch. poss. Jean-Claude SAINCE, 5, rue Maryse Hilsz, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.24.21.80.

Vds MD + 6 jx (Sonic, Shinobi, Quackshot...) : 2 000 F. William PIERRE, 259 bis, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.78.14.

Vds MD franç. + 2 man + adapt. jap. + Shinobi : 900 F (port compris) tbe. Simon FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.

Vds James Pond 2 sur MD neuf px : 350 F. Jacques BASANTA, 61, bd Pasteur, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.00.28. 17 h/21 h.

Vds MD + 9 jx + 3 man (Quackshot, Shining, Phantasia Star III, Wonder V) 3 500 F. Jean-Baptiste BEAUCHAMP, 4, place aux Herbes, 30700 Uzès. Tél. : 66.22.08.69.

Vds MD + 4 jx + 1 man + adapt. cart. : jap : 1 400 F à déb. ou éch. ctre Néo-Géo + 1 man + 1 jeu. Sylvain ROSTIN-MAGNIN, qt Saint Clair, 04300 Saint Maime. Tél. : 92.79.55.59.

Vds MD + 5 jx Quackshot,



Vds MD + 5 jx (Merces, Quackshot...) + adapt. cart. jap. 2 000 F (port compris). **Fabrice GALONNIER**, 6, grande rue Balloy, 77118. Tél. : (16-1) 60.67.19.13.

Vds MD + 2 jx + 7 man. : 700 F ou éch. ctre SFC + 1 jeu, vds 14 jx MD. **Alexandre HOFF**, 111, allée des Bruyères-le-Plochet, 73000 Chambéry. Tél. : (16-1) 79.70.48.16.

Vds MD franç. + 1 man. Sonic + Donald + Decap'attack + Altered Beast tbe : 1 400 F. **Julien ARMAGNANC**, 11, av. du Maréchal Mortier, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.94.79.81.

Vds MD + 2 man. + 13 jx (Street of Rage, Sonic, Golden Axe 2) : 3 000 F. **Thierry FARNEAULT**, 12, rue du Commandant Mowat, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.62.44.

Vds MD + 3 jx 1 400 F ou éch. ctre Gameboy 1 000 F. **Guillaume BRESSON**, 44, allée de l'Aguillon, 34280 La Grande Motte. Tél. : 67.29.75.62.

Vds, éch., ach. jx MD ou Super Nintendo (poss. Gynoug, Mystic, Defender, Out Run, etc...). **Frédéric GODEFROIDT**, 11/45, rue des Oniers, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.31.34.77.

Vds MD + adapt. jap. + 1 joy + 2 jx (Quackshot + Kid Chameleon). **Luc-Olivier DI ROSA**, 7, impasse du Sablon, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.65.25.

Vds MD franç. ss gar. + jx (Tokki, JBDBoxing, Altered, Sonic) : 1 700 F. **Laurent CLARY**, Campagne Langlade Beaudinard, 13400 Aubagne. Tél. : 42.70.35.61.

Vds MD + 2 joys + 6 jx (Sonic, Faergt, Myabuhantant, Joemont...) 2 400 F. **Fabien AIGOIN**, 29, bd, Rochechouart, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.10.85.

Vds MD ss gar. + Donald, Star Flight, Populous 1 000 F. **Stéphane THARAUD**, 8, square de Chailion, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 69.49.33.13.

Vds sur MD John Madden, Football 92 : 300 F. **Fabien DESIGNE**, 6, av. du Maine, 28800 Bonneval. Tél. : 37.47.33.89.

Vds MD + 5 jx franç. Quackshot, F22, Mario Lemieux, Shining in the Darkness 1 200 F. **Ludovic LOIRET**, 984, chemin de la Sine « La Li-sière », 06140 Vence. Tél. : 93.58.26.38.

Vds MD + 8 jx (Sonic Thunder Force III etc...) 3 000 F ou éch. ctre Neo-Geo + 1 jeu. **Sébastien FLEURY**, 587, route du Havre, 76480 Duclair. Tél. : 35.37.72.22.

Vds jx MD franç. : Quackshot, Alien Storm, Populous, Street of Rage : 275 F pce (tbe). **Loïc BERNY**, 630, chemin des Issarts, 06410 Biot. Tél. : 93.65.71.83.

Vds MD jap + Arcade Power Stick + Paddle + 9 jx (F22, Street of Rage, Fighting) 3 000 F. **Cédric JOUQUAND**, 52, rue de Fandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.39.16.47.

Vds MD + 3 jx : Quackshot, Decap'attack, Sonic : 1 150 F. **Guilhem LACROIX**, Rue du Soleil, 11540 Roquefort des Corbières. Tél. : 68.48.50.25.

Vds MD + 14 jx ss gar. : 5 500 F. Ach. jx Lynx : 100 F. Vds jx MD 300 F pce. **Mathieu GIBON**, 2, Grande rue, 53700 Villaines-la-Juhel. Tél. : 43.03.22.19. W.E.

Vds MD + 5 jx (Sonic, Flicky, Fatalrewin, Decap'attack, Altered) 1 500 F val : 2 913 F. **Julien VASSE**, 9, allée des Roses, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.06.48.

Vds MD + 2 man. + 7 jx (Outrun, Altered Beast, Basket, Thunder 3, J.B.D.Boxe...) 2 500 F. **Olivier SOULBIEU**, 25, av. du Cep, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.65.04.70.

Vds jx MD (Shadow, Golden Axe) 250 F pce ou éch., vds jx GB. **Yannick MARGUERON**, 316, rue du Mont Cuchet, 73130 Saint-Etienne-de-Cuines. Tél. : 79.59.49.83.

Vds MD + Sonic, Pit Fighter, Street of Rage etc... + 3 man. : 1 690 F. **Raphaël ROBERT**, 38330 Stemmer. Tél. : 76.52.19.28.

Vds ou éch. jx MD Fr Roadrash the Immortal, F22, Shining in Darkness. **Laurent POUX**, Route de Sénes, 13430 Eyguieres. Tél. : 90.57.93.46.

Vds jx MD franç. Might and Magic + King's Bounty : 500 F. **Thierry VIDAL**, Clos Idéal, bât. C2, Les Cadeneaux, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.16.60.

Vds MD jap + 2 man. + 11 jx (Sonic, Mickey, St. of Rage, Wonder 5 & 3, Golden Axe, Fantasia) 2 700 F. **David KOUJOUNDJIAN**, 36, av. Lacour, 96210 Saint Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.58.13.

Stop! vds MD + 2 jx + bts rang. ss gar. 1 100 F. **Fabien LATAGUERRA**, Bât. 6 Le Canoubier, 40, rue Fioralis, 13009 Marseille.

Vds MD franç. + 11 jx + adapt. jap pour 3 jx + 2 man. 3 000 F. **Romain AMELIO**, 1, rue de l'Ancienne Mairie, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 48.25.11.19.

Vds MD jap + 2 joys + 8 jx : Sonic, Street of Rage, Mickey etc... Px : 2 200 F. **Renaud DE-FONTGALLAND**, 33, rue Porte Jaune, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.79.29. Ap. 19 h.

Vds jx MD Super Famicom, Nec, Neo Geo et Master System. **Stéphane**, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.

Vds jx de rôle (MD franç.) 300 F (Ys 3, Phantasy 2 & 3, Brogers, M & Magic, Vermillion, Faerytale, Shining, King Bounty. Tél. : (16-1) 43.76.41.21.

Vds MD Eswat, Sonic, Twincobra, Street of Rage, Mickey (jap) Dyn Duke 200 à 250 F pce. **Claude ALBRIEUX**, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.40.74.18. Ap. 19 h.

Vds MD + 4 jx (Sonic, Donald, Mickey, Roadrash) + 2 pro : 1 700 F. **Arnaud YVON**, 47, rue du Général Patton, 28000 Chartres. Tél. : 37.30.80.88.

Vds MD + Road Rash, Sonic, Altered Beast, St. of Rage, Super Real, Basketball + 2 man. : 1 950 F. **Mathias GABORIT**, 20, rue Camille Desmoulin, 82800 Liévin. Tél. : 21.44.20.73.

Vds MD + 6 jx tbe + Power Stick : 2 990 F à déb. **Arnaud BALIGOUT**, 498, route de la Vallée, Saint-Martin-du-Vivier, 76160 Darnetal. Tél. : 35.08.38.17.

Vds jx Super Shinobi + adapt. cartouche jap. 220 F. **Marc PERROTIN**, Bd du Nord, 84160 Cucuron. Tél. : 90.77.23.56.

Vds jx Street of Rage, Sonic, Spiderman, Alien Storm, Shinobi, Decap'attack à 200 F. **Aurélien CABOT**, 14, rue Saint-Maur, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.10.30.

Vds MD + Sonic + pro 2 900 F. Vds jx MD (150 à 250 F). Vds CD Rom Nec + Core + 4 CD + PC Kid 2 : 2 800 F. **Hugues VANDERSCHULDEN**, 1, rue des Déportés, 59800 Lille. Tél. : 20.52.43.09.

Vds MD franç. ss gar. Thunder F3 + DJ Boy + Strider + adapt cart jap. tbe. **Guillaume LE HIR**, 13 bis, rue des Toudouze, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 47.40.31.20.

Vds jx pour Super Fam. et MD. Vds MD + 2 jx. **Richard BADER**, 8, rue d'Occitanie, 31490 Leguevon. Tél. : 61.86.65.25.

Vds MD jap. + 5 jx (Sonic, Monaco GP, F22, Rolling T2, Super Hydride) + 2 man. : 1 900 F. **Florent ANDRILLON**, 26, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 47.07.07.64.

Vds jx MD Quackshot, Immortal, Steel Empire, Mickey, Decap'attack etc. : 250 F. **Jérôme SALA**, 13, allée des Rives, 38300 Bourgoin. Tél. : 74.43.97.50.

Vds 40 jx MD 150 F à 250 F (Tetris, Dick Tracy, WB 3, Strider, Monaco). **Francisco MATIAS**, 14, place du Commerce, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.70.36.

Vds MD jap + 2 man. pro 1 + Desert Strike : 1 000 F. **Bruno SARTORI**, 28, rue André Pontier, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.73.62.05.

Jx MD Mickey, Sonic, Air Buster, Magic Boys 200 à 250 F pce. **Mickael GOMEZ**, 91 ter, rue Villon, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.30.56.

Vds MD franç. + 5 jx (Mickey, Sonic) + 2 man. ss gar. : 2 000 F. **Joan NOUGAREDE**, 4, rue du Dauphiné, 69003 Lyon. Tél. : 78.53.04.23.

Vds MD franç. + 2 man. + 6 jx Sonic + Desert Strike : 2 000 F. **Stéphane PETIT**, 5, petite rue, 14111 Louvigny. Tél. : 31.74.01.74.

Vds MD franç. + 13 jx (Mickey, Donald, Hockey, Baseball etc...) 2 000 F + 1 adapt. jx jap + 2 man. **Steve BOULANGER**, 17, rue Gambetta Gretz, 77220 Asmainvillier. Tél. : (16-1) 64.07.23.59.

Vs MD franç. + 12 jx (Street of Rage, Sonic, Mickey, Merces, (Donald) 3 000 F. **Jérôme GOMEZ**, Le chemin de la Tuillière, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.36.67.

Vds MD jap + 4 jx (Sonic) ss gar. tbe 1 200 F. Vds Gameboy + Tetris + 2 jx : 400 F. **Stéphane BIANCHIN**, 6, rue André Malraux, 57210 Mailzères-les-Metz. Tél. : 87.80.28.38.

Vds MD + Sonic 950 F, Roll Thunder AI. Strom : 250 F et Magical Boy : 150 F. **Hugues VANDERSCHULDEN**, 1, rue des Déportés, 59800 Lille. Tél. : 20.52.43.09.

Vds MD + 2 man. + 2 jx + Nec + 2 man. + 5 jx. Px : 3 000 F, val : 4 600 F. **Christian NAURAYE**, 11, rue de Blangy, 80220 Maigneville. Tél. : 22.28.58.54.

Vs MD + 2 man. + 3 jx (Sor. PS 3, Golden Axe) 1 000 F neuve. **Hervé COQUEBLIN**, 50, rue Olivier de Serres, 86000 Poitiers. Tél. : 49.52.67.98.

Vds MD + 5 jx 2 000 F Nec + 5 jx 1 600 F 5 FC + 1 jeu 1 700 F, ach. MS + 15 jx 2 000 F. **Christophe POLIGNE**, Couvé Plouer/Rance, 22490 Pleslin.

MD + 3 jx Altered Beast, Moonwalker + Castle of Illusion : 1 690 F (val : 2 070 F) ss gar. **Jan PY**, 199, rue des Frenes-la-Jonellère, 44300 Nantes. Tél. : 40.14.31.98.

Vds MD + 12 jx (Phantasy, Sonic, Immortal, Mickey, Quackshot) + 2 man. le tt : 2 900 F. **Thomas LARTIGUE**, 8, rue Anatole-de-la-Forge, 75017 Paris.

Vds compil. de 2 jx américains : Populous + F22 Interceptor tbe : 695 F. **Fabrice COLOMES**, Rue M. Berthelot, 64000 Pau. Tél. : 59.84.29.71.

Vds MD + 5 jx (Pond II, Sonic, NHL Hockey) + 2 man. + adapt cart. jap. : 2 200 F. **Pierre-André BACHELET**, Les Faysses 07200 Mercuer. Tél. : 75.93.81.05.

Vds MD ss gar. 700 F + jx Strider : 200 F + Moonwalker : 150 F. **Eric DEMAIRE**, 16 bis, rue Jean-Jaurès, 27930 Gravigny. Tél. : 32.24.06.38.

Vds MD neuve ss gar. Px : 700 F. **Vincent ARDOUIN**, 2, rue des Ecureuils, Cassy-Lanton, 33138 Gironde. Tél. : 56.82.99.21. (Ap. 18 h).

Vds Altered Beast. **Emmanuel LEDRU**, 18, rue des Sorbier, 49800 Trelaze Angers.

Vds sur MD « Out Run » tbe, bte d'origine : 250 F. **Nicolas PIANCONE**, 9, rue Bernard Lecache, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.37.64.31. Le soir.

Vds jx MD 250 à 350 F : Sonic, Street of Rage, Axis, Alien Storm, Monaco GP. **Aurélien et Benjamin RIONDET**, 17, rue Augereau, 38000 Grenoble. Tél. : 76.87.13.36.

Vds MD tbe + bte, Altered of Beast + man. : 750 F. **Jean-Thomas FERRERI**, 7, domaine de Bel Ebat, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.37.35.

Vds MD + 2 man. + 2 jx (Devil Crash, Batman) 800 F. **Richard BADER**, 8, rue D'occitanie, 31490 Leguevin. Tél. : 61.86.65.25.

Vds jx MD (Sonic, Mickey, Ghoul's n Ghost, Shadow Dancer) 250 F pce port inclus. **Nicolas BOYER**, 4, rue Louis Blanc, 69150 Decines. Tél. : 78.49.87.03.

Vds MD (780 F) Sonic, Quackshot, Monaco GP, Arthallie : 250 F, Spiderman : 260 F, James Pond : 280 F, James Pond 2 : 300 F. **Franck BERRY**, 17, rue Jean-Moulin, 71000 Macon. Tél. : 85.38.54.38.

Vds MD + Street of Rage + Thunder Force II + Altered Beast + Wonder Boy III : 1 990 F ou éch. ctre Famicom. **Christophe MIZZI**, 56, bd de la Valbarelle, Château Saint-Jacques; bât.A7, 13011 Marseille. Tél. : 91.35.00.11.

Vds MD jap + 7 jx (Wonder Boys, Roll Thunder 2, Thunder Force 3, etc.) + Arcade Stick : 2 000 F. **Denis STUART**, 19, av. Balzac, 94210 La Varenne. Tél. : (16-1) 43.97.28.71.

Vds MD + 1 jeu + 1 man. ss gar. embal mot. neuf. Vds 3 jx : 250 F pce. **Philippe DUMAS**, La metrallières, 69210 Savigny. Tél. : 74.01.45.52.

Vds MD + Sonic, Mickey, Quackshot : 1 350 F à déb. **Olivier PARRA**, 24, rue de Saint-Haon, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.95.08.03.

Vds MD + 2 jx : Street of Rage, Alien Storm et 2 man. (1 turbo) 990 F. **Romuald PAINVIN**, 20, rue de la Nation, 02140 Lens. Tél. : 23.98.31.59.

Vds MD + jx Quackshot Reve : 1 200 F, Segams + jx Alex Kid + The Ninja, World Grand Prix : 600 F, jx Wrestlemania : 300 F. **Bojdar TODOTOV**, 15 ter, rue Fournier, apt 1602, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.31.10.47.

Vds MD + 3 jx (Eswat, Shadow Dancer, Altered Beast) 1 290 F. **Nicolas BRILLOUET**, Bourg de Brandivy, 56390 Grand-Champ. Tél. : 97.56.04.09.

Vds MD jap. + 2 man. (Pro 2) + 5 jx (Gynoug, F1 Circus, Dick...) et 10 jx Nec tbe. **Franck JOUSSE**, 24, rue de Turpenay, 37100 Tours. Tél. : 47.51.34.48.

Vds MD jap + 8 jx + Gameboy + 2 jx : 2 000 F ou éch. ctre PC Duo ou jx SFC. **Jérôme DITTMAR**, Impasse Moulin Carron, 69130 Ecully. Tél. : 78.94.19.15.

Vds MD jap + 2 man. + 10 jx : 3 300 F. **Paul VERDU**, 8, rue des Anciens Belliers Rochefort, 78730 Yvelines. Tél. : (16-1) 30.41.34.79.

Vds MD + 4 jx (Sonic, Strider, Shinobi, Basket) + XE1SG : 1 900 F (à déb.) ou éch. ctre SFC + 1.2. **Sébastien TRINCAT**, 11 bis, cours Berriat, 38000 Grenoble. Tél. : 76.47.63.84.

Vds MD jap + man. + 7 jx (Sonic, Street of Rage, JB Douglas Boxing...) Px : 2 900 F (val : 4 200 F). **Cédric LEVILLY**, La clos des Capriers, rue Louis Méric, 83260 La Crau. Tél. : 94.66.11.29.

Vds jx MD pas cher. **Harry MOYAL**, 4, fbg de Pierre, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.32.45.43.

Vds jx MD Strider, Shinobi, Alien Storm : 200 F, Eswat : 140 F. **Ludovic DARGENT**, 10, rue de Dijon, 59155 Faches-Thumesnil Nord. Tél. : 20.53.97.18.

jx MD 688, Attack, Sub, Star, Control, Populous, Shining the Darkness ctre GP Monaco, Shinobi, Italia 90. **David MUNOZ**, 33, rue Rambuteau, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 44.78.06.19.

Vds 30 jx MD 300 F. **Guillaume COTTET**, 19, rue Pavée, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.94.38.

Vds MD + 5 jx (Sonic) 1 200 F ou éch. ctre Famicom + jx ou core graf + 3 jx. **Christophe DAMIENS**, 42, bd de Lavaux, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.08.68.40.

Vds MD franç. + 2 jx 900 F ou 1 750 F + 6 jx, 200 F 1 jeu. **Loris MARCHINI**, 166, av. Georges Leygues-le-Paradou, 83100 Toulon. Tél. : 94.20.44.44.

Stop vds jx MD 250 F Ea Hockey, Sonic, Quackshot, Merces Aleste Ken. **Franck LETELLIER**, 5, rue de Grenoble, 94140 Afortville. Tél. : (16-1) 43.78.64.09.

Vds MD tbe Pro 1 + 2 man. Tecmocup, F1 Circus, Street of Rage, tts bte doc. 1 500 F vte sép. poss. **Marc DI ROSA**, Bât. 5, résidence Hellena, 92, chemin de Billette, 83300 Draguignan. Tél. : 94.67.10.55.

Vds Lakers, Robocod : 300 F, Mickey, Sonic, Hell-fire, Air Buster, Mystic, Shinobi, Gaiars : 250 F. **Daniel CHETRIT**, 22, rue des Arômes, 91700 Villiers-sur-Orge. Tél. : (16-1) 80.16.47.11.

Vds lot de 4 jx MD (franç. et jap.) tbe 800 F. **Guiseppe-Pino FALLETI**, 501, rue de Lannoy, 59100 Roubaix. Tél. : 20.82.88.54.

Vds MD Genesis (50Hz) + 10 jx (jap, vs, franç.) : Madden 92, Donald, F22 : 2 500 F. **Christophe**. Tél. : 38.94.82.09.

Vds MD + 2 man. + 6 jx + Game Addart, val : 3 694 F. Px : 2 300 F. **Jean-Laurent GAUDY**, 60, rue d'Aubervilliers, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.00.04.

Vds sur MD Desert Strike, Kid Chameleon, Winter Challenge etc. ou éch. ctre Tecmo Cup. **Vincent PRIMAULT**, 6, square de Provence, 35000 Rennes. Tél. : 99.59.58.60.

Vds MD + 6 jx + 1 man. (Sonic, Street of Rage, Art Alive, James Pond) 2 500 F. **Daniel SENGE-LIN**, 7, rue Baudelaire, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.46.72.81.

Vds MD franç. tbe + Street of Rage, Sonic, Golden Axe + Pro 1 : 1 790 F. **Steve BENERO**, 137, bd Auguste Blanqui, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.26.13.

Vds MD + man. + bte + Altered of Beast tbe : 750 F. **Jean-Thomas FERRERI**, 7, domaine de Bel Ebat, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.37.35.

Vds MD franç. tbe + 2 man. + 13 (Sonic, Donald, Street...). Px : 3 500 F ou vds jx Sep. **Thierry ACHARD**, Quartier des Faysses, 84560 Ménerbes. Tél. : 90.72.22.78.

Vds MD + 2 jx (Altered Beast, Sonic) + Arcade Power : 1 000 F. **Vincent NICOLAS**, 21, rue des Glaises, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.01.85.

Vds MD + 4 jx (Sonic, Vermillon) val : 2 875 F. Px : 1 500 F (région Paris). **Cédric LANDERON**, 6, rue de Quercy, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.03.87.74.

Vds MD + jx Game Gear + jx, Lynx II + jx, éch. ou vds jx Neo Geo. **Harry EDERY**, 9, av. du 8 Mai, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.04.68.

MD + 2 man. + Sonic + Street of Rage + Quackshot, val : 2 350 F. Px : 1 500 F. **Franck HERVE**, 5, rue de la Mare de Troux, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.96.08.87.

Vds MD + 4 jx : 1 350 F (Toejam, Wreslewar) ss gar., péritel, 1 joy. **Jérôme KLEIN**, 7, allée du Mont Cenls, 54280 Seichamps. Tél. : 83.33.10.44.

# MICROMANIA

**recrute**  
Pour ses prochaines ouvertures sur Paris et Grandes Villes de Province

• Responsables de magasin  
• Vendeurs

Si vous êtes jeune et passionné par les jeux informatiques et vidéo envoyez votre CV + Photo + lettre manuscrite à :  
**MICROMANIA**  
BP 009  
06901  
Sophia Antipolis  
Cédex



Vds MD + 1 man. + 1 joy + 4 jx Gain Ground, Street of Rage, Sonic, Quackshot : 1 600 F à 1 800 F. **Augustin DUPUY**, 06910 Vieux Pierre-feu (Roquesteron). Tél. : 93.08.56.44.

Vds MD + 3 jx + man. (Phantasy, Star II et III) 1 100 F. **Jérémy NANNYN**, Les Pugets T.2, 849, av. Jean Jacart, 06700 Saint Laurent-du-Var. Tél. : 93.31.14.34.

Vds MD + joy + 9 jx (Lakers Vs Celtic, J. Pond 2, Mickey (Castle)...) à déb. **Antoine LAVIE**, 229, rue J. Taté, 34070 Montpellier. Tél. : 67.89.03.42.

Vds Fantasia sur MD franç. Px : à déb. 150 à 250 F. **Sébastien SANOGO**, 12, impasse Alfred Musset, 41500 Mer. Tél. : 54.81.24.32.

Vds MD franç., 6 jx, Pro 1 (Merces, Shinobi, PS2, F. Tale...) 2 000 F SLMT. **David RESMOND**, 13, cité Yves le Bourge, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.11.79. Le dimanche.

Vds MD + 7 jx : Quackshot, Alien Storm, Mickey, Decap'attack, Gynoug : 2 000 F. **Tristan HENRI-GREARD**, 7, rue Eugène Manuel, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.03.49.10.

Vds K7 MD franç. : Merces, Spiderman, Shadow Dancer : 250 F pce et K



Vds jx MD Out Run, Populous : 250 F pce et Lynx 2 et jx GB Popey 2, Chase H.Q., Turtles. Cédric ROUSSEAU, 12, chemin des Bruyères, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.34.41.

Vds MD + Quackshot, SMGP, W. Boy 3, Altered Beast tbe : 1 300 F. David ESNOUF, 14, rue de l'Eglise de Vaucelles, 14000 Caen. Tél. : 31.34.33.51.

Vds MD + 10 jx (Phantasy 3, Monaco, Thunder 3 etc) val : 6 900 F. Px : 2 500 F. Pierre Benayoun, 9, place du Château, 17500 Jonzac. Tél. : 46.48.11.30.

Vds MD jap + 5 jx : 1 600 F n vte sépa. poss. ou éch. ctre SFC + 1 jeu. Simon MOYAL, 9, bd de Strasbourg, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.70.83.

Vds sur MD 12 jx de 120 à 250 F + Mega + Pro 2 à 800 F prot compris. Gil PLOQUET, 8 bis, rue Fabert, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.01.76.

Vds MD + 7 jx : Sonic, Mickey, Castle, F22, Quackshot, Monaco GP, Phantasy 3. Vincent MEOC, 16, Le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.20.72.99.

Vds MD FR, 2 man. (Pro 2), 4 jx (Sonic...) très peu servi, tbe, px : 2 000 F. Olivier SANCHEZ, 30, rue Sansonnet, le Patinoire, 83200 La Cran (Var). Tél. : 94.35.12.09.

Vds MD + 2 jx (Moonwalker, Helle Fire) + 2 man. + adapt. jap. Px : 900 F à déb. Yoann LÉPOIX, 17, chemin de la Croix Picheux, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 69.20.72.99.

Vds sur MD franç. et jap 8 jx px intèr. (Fantasia, Ghoul's n Ghost) Avi EDERY, 12, rue des Pavillons, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.92.84.

Vds MD franç. + 2 man. + Sonic : 450 F, état neuf. Gautier MAZAS, 259, rue J. Tati, Les Collines Estanove, 34000 Montpellier. Tél. : 67.42.95.20. Ap. 18 h.

Vds sur MD : Sonic : 220 F, Ghoul's n Ghost : 220 F, Mickey : 210 F ou les 3 590 F. Marc DELLA MUSSIA, 36, rue Le Ruisseau, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 60.63.42.25.

Vds MD jap + 7 jx (Roll Thunder 2, Wonder Boy 5, etc.) + 2 man. : 2 000 F. Denis STUART, 19, av. Balzac, 94210 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 43.97.28.71.

Vds jx GB env. 100 F. Vds Pac MD + 4 jx : val : 2 400 F. Px : 1 500 F à déb. Cyril SAIDAN, 24, rue de Jouarre, 77240 Cesson-Vert Saint-Denis. Tél. : (16-1) 60.63.10.79.

Vds MD + 1 jeu + 1 man. px : 800 F. Vds Mercs : 250 F. Vds Arcade Power Stick : 800 F. Angelique VAYSSIERE, 165, av. de Grammont, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.81.48.

Vds MD + 2 man. + 5 jx (Shadow Dancer, Street of Rage, G. Axe, L. Battle, Mickey). Pierre VERMENT, 5, rue Reville, 51100 Reims. Tél. : 26.47.70.49.

Vds adapt. 8 bit pour MD + 3 jx val : 1 800 F. Px : 1 000 F. Vds Budokan + Darios 2 : 500 F sur MD. Matthias KERVILLA, 48, rue Jules Vallès, 76610 Le Havre BP 4067. Tél. : 35.51.62.89.

Vds 2 jx MD Abrams Battle, Tank et 688 Attack Sub, val : 980 F. Px : 500 F. Aurélie BACZYNSKI, Hostellerie du Mont des Cats, 59270 Fodexersvelde. Tél. : 28.42.51.44.

Vds sur MD Altered Beast, James Pond 250 F pce et Sonic : 300 F tbe + not. Renaud MEHAY, 37, av. Jules Cantini, 13006 Marseille. Tél. : 91.78.93.41. (de 18 h à 20 h).

Vds, éch. jx MD DJBoy : 125 F, THF II : 125 F, Ghost Buster : 200 F, WD 3 : 200 F port compris ou éch. Jean-Pascal ROBERT, 11, Montmartre, 48200 Saint-Chely-d'Apcher. Tél. : 66.31.18.62.

Vds MD + 2 man. + adapt. jap + 1 jeu tbe 800 F. Bruno PAVIS, 40, bd Mostaganem, bât. D, 13000 Marseille. Tél. : 91.71.72.43.

Vds MD franç. + Altered Beast + Sonic + 2 pro 2 : 1 000 F. Vds jx. Ghislain SELLEM, 14, villa Normandie, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.94.14.03.

Vds MD jap + 12 jx + Pad Autofire + Peritel. Px. très intèr. Johan FOSSE, 37 bis, av. de Liège, 94210 La Varenne. Tél. : (16-1) 42.83.22.37.

Vds MD franç. neuve tbe + 1 jeu 650 F + port (+ - 48 F). David TERME, 212, av. d'Arès, 33700 Mérignac. Tél. : 56.24.12.14.

Vds sur MD : PS 3, Mickey, Eswatt, Shinobi, Night and Magic, 688, Valis 3, etc. 200 à 300 F. Pierre GACON, 554, rue de la Rosière, 73700 Bourg-Saint-Maurice. Tél. : 79.07.04.78.

Vds MD tbe + 2 man. + 7 jx (Mickey, Moonwalker, F22, Golden Axe, etc.) 1 500 F. Bruno ROUCHE, 662, chemin des Bouleux, 01960 Peronnas. Tél. : 74.21.71.50.

Vds Musha/Aleste, Mickey 5, Shinobi, Mercs 200 à 250 F et Arcade Power Stick : 250 F et Gameboy. Benoît DIEUDONNE, 42, ferme Basse Walh, 54260 Longuyon. Tél. : 82.39.40.10.

Vds MD + 2 pad + 1 jeu jap. Vds 10 jx de 150 à 200 F (Sonic, G. Axe 2). Johan FOSSE JO, 37 bis, av. de Liège, 94210 La Varenne. Tél. : (16-1) 42.83.22.37.

Vds MD franç. + 2 man. + 3 jx (Golden A. 2, Street of Rage, Eah) 1 650 F. Vds Super Nintendo + Mario 4 (neuve 1 100 F). Sébastien SCHOPPER, 1, rue Alexis Carrel, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.91.16.57.

Vds jx MD F22, Interceptor neuf 350 F. Lionnel PERRAULT, Parvis du Breuil, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 40.96.19.93.

Vds, ach, éch. jx MD Donald, Robocod, etc. Rech. Deuil Crash, Alisia, ach console SFC, Neo Geo. Francis DELTOMBE, 21, A. de Musset, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.49.67.

Vds MD + 4 jx + adapt. Master System. Px : 1 200 F. Brian CINI, 8 bis, chaussée J. César, 95600 Eaubonne.

Vds MD + 2 jx tbe, vds jx GG DD 175 F et Collams : 100 F. Dorjan MATHIEU, 47, fg de Montargis, 45230 Chatillon Colignez. Tél. : 38.92.61.46.

Vds Alien Storm jap + adapt. Joyn Madden, World Cup Italia, Forgottenw, Basket, Moonwalker. Jean-François HERVY, 20, rue George Clemenceau, 49280 La Tessoualle. Tél. : 41.56.38.47. Ap. 18 h 30.

Vds MD + 3 jx (Donald, Road, Rash, Altered) + tt l'équipement 1 000 F. Jonathan SCHUG, 20, av. de la Liberté, 68000 Colmar. Tél. : 89.79.59.48.

## NES

Vds 5 jx NES (dble Dragon 2 + Life Force + World Wrestling + B Commando + Kabuki) + 6 x 400. Px : 1 000 F. Karim, 93120. Tél. : (16-1) 48.38.29.31.

Vds NES + 12 jx (Mario I, II, III) + Man. sans fil. Val. à déb. : 4 800 F. Px : 1 800 F. Fabien GUERRIER. Tél. : (16-1) 30.43.66.93.

Vds jx NES : Kio Ikarus, Bobble Bubble, Bionic Commando, Punch Out. Px : 1 200 F. Charles LAUMONIER, 24, rue de la Fontaine, 77140 Sèche. Tél. : (16-1) 64.28.03.53.

Vds NES + 4 jx + Paddles + bte. Px : 1 100 F. Vds CPC 6128 + jx + disks + Joys. Px : 2 000 F. (cadeaux 50 disks). Cyril ALLEGRE, 16, rue Louis Antoine de Bougainville, 78180. Tél. : (16-1) 30.64.46.10.

Vds NES + 2 man. + 6 jx. Px : 1 500 F. Jérémy BENMOUSSA, 7, rue Letellier, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.88.11.

Vds man. NES Advantage neuve (noël 91) TBE. Px : 280 F. Vincent, 91940. Tél. : (16-1) 69.29.07.82.

Vds Nintendo + 13 jx + pistolet. Px : 2 000 F. Olivier WARGNY, 12, rue Juliette Dodu, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.55.65.50.

Vds NES + 3 jx (TMHT; TECMO; World Wrestling; Duck Tales). Px : 800 F. Cédric LE TOUX, 79, av. des Chataigniers, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.18.03.

Vds super Nintendo + 2 jx. Px : 1 600 F, ou éch. ctre Super Famicom (jap.) + 1 jeu. Laurent CHATENET, 171, rue Mandron, cité du Grand Parc, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.50.03.79.

Vds NES + 2 man. + pistolet + 2 jx. Val. : 1 400 F. Px : 850 F. Vds jx Gameboy. Px : 90 F. Laurent ALIGNÉ, 15, chemin de Pennachy, 69230 St Denis Laval. Tél. : 78.56.48.51.

Vds NES + 8 jx (SMB 3, Ninja, Gaiden, Gremlins 2, Dble Dragon 2...). Px : 1 200 F. Fabrice ROBEVILLE, 87, rue de Silly, 92100 Boulogne Billancourt. Tél. : (16-1) 48.25.11.12.

Vds NES + 2 man. + pistolet + Mario Bros + Duck Hunt. Val. : 990 F. Px : 550 F. Laurent HUET, La Laupie, 26740. Tél. : 75.46.11.45.

Vds jx NES : SMB 1, 3, TMHT, Castlevania 1 et 2, Shadowgate. Px : 150 F à 300 F pce. Fabien MAHE, 82, rue Vauvrun, 60113 Monchy-Humières. Tél. : 44.42.48.62.

Vds jx NES. Px : 150 F à 200 F. TBE. Bruno DEVRED, 406, rue Augustin Tirmont, 59283 Raimbeaucourt. Tél. : 27.80.37.58.

Vds NES + jx. Px : 400 F. Vds GG + 2 jx. Px : 750 F. Cher. Super Nintendo + 5 jx. Natanel MARCIANO, 4, rue Gourcuff, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.95.17.

Vds NES + 8 jx (SMB 1, 3; Batman, Zelda 1 et 2...) + pist. + NES Advantage. Px : 2 000 F. TBE. Thomas GRANGER, 22, av. Jean-Jaurès, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.53.74.

Vds NES + 9 jx + zapper + bte. Val. : 5 000 F. Px : 3 000 F à déb. Vte sép. poss. Jordane ROBIN, 4, place André Malraux, 92290 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.99.15.43.

Vds NES + 2 man. + zapper + 5 jx (DDX, SMB 1, 3, etc). Val. : 2 000 F. Px : 1 500 F à déb. Xavier KERFERCH, 15, cité des Gravières, 91650 Breuillet Village. Tél. : (16-1) 64.58.47.30.

Vds jx NES (Dble Dragon II et Punch Out). Px : 200 F pce. Gérard BASSET, 30, allée des Erables, Le Parc du Château, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.83.17.14.

Vds NES + Mario I. II. III. Px : 750 F. Vds tbe 19 jx. Arnaud DEGORE, 1, rue Simon Marmion, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.46.15.93. Après 18 heures.

Vds NES + 3 jx (Mario Bros + Ducktales + SM Bros 2. Px : 1 000 F. Sabrina TREMOULINARD, appt. 805, tour A, res. ch. Raba, 2, rue Marivaux 33400 Talence. Tél. : 56.37.72.11.

Vds 2 man. + pist. + 7 jx : Mario 1, 2, 3; Ducktales; Chip'n Dale skate; Orudie Duk-unt. Benjamin JACQUOT, 7, rue de L'Esnonne, 91610 Ballancourt. Tél. : (16-1) 69.90.30.33.

Vds S. Nintendo tbe + Mario 4 et Superformation Soccer. Px : 1 500 F. Paris uni. Quentin VIVANT, 31, rue de Bellefond, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 40.23.00.37.

Vds NES + Mario 1 et 3, ss gar. neuve. Px : 650 F. Nicolas PARSEGHIAN, 4, bd des Bleuettes, 13380 Plan de Cuges. Tél. : 91.68.61.41.

Vds jx NES : Tiger Meli 100 F. Zelda 150 F. Faxanadu 200 F. Christophe MAILLOT, lotissement les Grappons, n° 2, 13510 Eguilles. Tél. : 42.92.66.38.

Vds NES + K7. David DIAS, 15, passage Savary, 49100 Angers. Tél. : 41.60.86.92.

Vds NES + 6 jx (SMB 3, Robocop, etc...) + not. et bte. Px : 1 800 F. Sylvain SUBIRATS, 8, allée des Magnolias, 95560 Montsoult. Tél. : (16-1) 34.69.95.06.

Vds NES + 10 jx. Px : 1 700 F ou 160 F le jeu. Vds 5 jx Gboy. Px : 100 F pce. Yann CHAUVIN, 29, rue Cretté, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.87.39.

Vds NES + 2 man. + pist. + 6 jx + NES Adv. Val. : 2 880 F. Px : 1 400 F à déb. Samir ESSERHANI, 29, av. de la République, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.89.42.

Vds 3 jx NES (Shadow warrior, Dragons l'Air, Powerblade). Px : 790 F. Julien BOUKHORSB, 30, rue Lacondaine, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.63.19.

Vds jx NES (Batman; Dragon Ball; Duck Tales; Ninja; Mario 2). Px : 250 F pce. Soledad BOUTCHEZ, 31, bd Jean-Jaurès, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.06.24.02.

Vds NES + 3 jx (DD2, Gradius, et Ice Hockey). Px : 650 F. Richard KOHL, 64, av. Jean-Jaurès, 93310 Le Pré St Gervais. Tél. : (16-1) 48.46.42.15.

Vds NES + 8 jx (Punch out, Mario, Turtles, etc.). Px : 1 000 F. Hugues BRION, 3, rue Louise Michel, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.51.93.64.

Vds jx NES bte. Px à déb. Nicolas CHAMPION, 27, rue du Pré Grille, 73290 La-Motte-Servolex. Tél. : 79.62.51.92.

Vds NES tbe janv. 92 + 2 man. M + 2 jx. Val. : 900 F. Px : 600 F ou éch. ctre MD FRA + man. Sébastien RISSO, 34, av. du Docteur Donat, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.20.86.90.

Vds NES + 4 jx. Px : 1 800 F à déb. ou éch. ctre SFC + 1 jeu (Mario 4). Morgan ESBELIN, 27, rue de l'Industrie, 03100 Montluçon. Tél. : 70.03.61.27.

Vds NES advantage + Ninja. Px : 380 F pce. Guillaume VILLOUTREIX, 7, rue des Pradelle 19270 Sainte Féréole, Correze. Tél. : 55.85.77.06.

Vds NES + 2 paddles + zapper + 6 jx (SMB, SMB III, Duck Hunt, Rus Attack, J.T. Silius). Val. 2 710 F. Px : 1 400 F. Rodolphe HERRERA, 29, rue de la Renardière, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 42.87.82.01.

Vds NES tbe + Mario I, II, III; Megaman II; TMHT; Chip et Dale; Zelda. Px : 1 400 F. J. Raphaël FANTINO, Les Moulrières, 13120 Minet. Tél. : 42.51.08.94.

Vds sur NES Rad Racer (Circuits dans 6 pays). Px : 200 à 250 F. Laetitia BOYER, 9, rue Victor Hugo, 71450 Blanzay. Tél. : 85.68.15.83.

Vds NES + 12 jx + Wes Advantage. Val. : 4 800 F. Px : 2 700 F. Didier JOUVE, quartier des Citées, S.N.C.F., 48300 Langogne. Tél. : 66.69.12.45.

Vds NES tbe + 75 jx : (Mario 3, Gauntlet 2, Blades of Steel, etc + zapper. Px : 1 600 F. Thomas MOREAU, 28, rue Géricault, 49000 Angers. Tél. : 41.68.03.75.

Vds Castlevania, TMTH SMB 2, Bab Dudes, World Cup, CPT Skymaw, Bayoo Billy. Px de 200 à 250 F. Arnaud PAHIN, 3, rue Ernest Renan, 21700 Nuits St Georges, Cote d'Or. Tél. : 80.61.16.14.

Vds jx NES 150 à 300 F. KFU Catch, Xevious, Dball Castle Robwar Icarus, Grems 2, Kabuki... Xavier DREI, 1, allée de Laqueduc, 78340 Les-Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.55.57.90.

Vds jx NES (Batman, Robocop, World Cup, Top Gun, Life Force). Px : 150 F à 200 F. Thomas GAINEAU, 3, rue des Jasmins, Les Essarts LP Roi. Tél. : (16-1) 30.41.53.76.

Vds NES + 12 jx (Super Mario 3, Solstice, Meg 2...) + pist. Px : 2 800 F. Basil BURLUMI, 5, rue Soleil Levant, 11800 Trebes (Aude). Tél. : 68.78.72.60.

Vds NES 250 F + Dble Dragon 2 + Simpsons + Godnies 2 + Ogan's Alley + Buble-Bulle. Px : 200 F pce. Achraf DRIQUE, 30, rue Aristide Briand, 33150 Bordeaux. Tél. : 56.86.80.08.

Vds 20 jx NES de 130 à 200 F. Ach. jx maxi. 200 F. (DD3, New-Zealand, Stork, Powerblade...). Franck SALOU, 56, rue Sébastopol, 29200 Brest. Tél. : 98.03.51.14.

Vds 15 jx NES 200 F pce : Dble Dragon II, Punch Out, Rad Racer, Pinbot, Goonies... Jérôme BOURCIER, 72, rue Charles Infroit, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.58.97.

Vds NES + 5 jx (Solstice, TMHT, Volley, Jackie Chan's, Top Gun). Px : 900 F. TBE. David LA-ROCHE, 39, lotissement Cassagne, 34600 Bedarieux. Tél. : 67.23.07.13.

Vds NES + 3 jx (Mario 2, 3 et Popeye). Le tt 750 F ou éch. ctre MD + Sonic. Jérémy DELINOTTE, villa Pinault, chemin de la Glacière, 78470 St-Rémy-les-Chevreuse. Tél. : (16-1) 69.07.32.02.

Vds jx NES : Ticetac; Blastertermaster; Powerblade; Pinbot. Px : 150 F pce ou 400 F les 4. Fabrice WEISSMANN, 18 bis, rue Lazaret, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.84.83.05.

Vds NES + 3 jx (Robocop + Zelda + Super Off Road). Px : 990 F. Philippe TESSIER, 22, rue de la Nida, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.63.10.

Vds NES + 2 man. + 15 jx + NES Advantage. Px : 4 000 F. Val. : 7 390 F. Charles RACCA, Villeneuve D'Uriage, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.05.98.

Vds NES + zapper + 2 man. + 6 jx. Px : 1 500 F. Nicolas LACOMBE, Agnac Flagnac, 12300 Flagnac. Tél. : 65.63.61.98.

Vds K7 NES. TBE. Frédéric BILLARD, rue de la Gare, 735209 Beron. Tél. : 76.31.13.11.

Vds zapper + 2,1 Am + NES Advantage + SMB 1 + Rush/Nat Tack. Px : 1 200 F. SMB 3 px : 300 F. Dble Dragon 2 px : 300 F. + feuille. Romuald CHAEN, 2918, rue du Lieutenant Cadot, 90850 Essert Belfort. Tél. : 84.22.40.33.

Vds coffret Turtles (tbe) + 3 jx (Megaman I, II; Mario II). Val. : 1 760 F. Px : 1 400 F. Eric BADIN, 7, rue Fabre d'Eglantine, 53810 Change-les-Laval. Mayenne. Tél. : 43.56.00.69.

Vds NES + 6 jx + 2 man. Px : 1 950 F. Mgs Simon's, Bayou-B, L. Force, etc. à déb. Ralph CANTON, 32, av. de l'Europe, 69140 Rilleux-la-Pape. Tél. : 78.88.69.27.

Vds NES + 10 jx + zap. + Nes Adv. poss. vte sép. Jx : 100 F à 300 F. Le tt : 2 500 F. Cons + zap. : 500 F. Fabien JONCA, 17, rue des Jeunes Années, 66100 Perpignan. Tél. : 68.50.18.91.

Vds NES + pist. + 6 jx (SMB 1, Duck Hunt, Turbo Racing, Jackie Chan's, Zelda 2, Duck Tales). Px : 1 750 F. Youri FAVRE, 173, av. B.-Buyer, 69005 Lyon. Tél. : 78.34.93.52.

Vds NES ss gar. + 3 jx. (TMHT, Duck Tales, Turbo Racing + not). Px : 1 290 F. Laurent SERVEL, 21, bd Masséna, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.74.28.

Vds NES + joy + 12 jx (Simpson, Gremlins 2, etc.) + 2 man. Px : 2 600 F. Benjamin VERMEIL, 17, rue Georges Bouzeraff, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.05.15.

Vds NES + 2 man. tbe + 14 jx (SMB 2, 3, Castlevania 2, TMET, etc...). Px : 3 000 F. Cédric MIQUELIS, 4, bd Sakakini, 13004 Marseille. Tél. : 91.86.38.30.

Vds jx NES (Zelda, Rygar, etc). Px : 300 F. Raphaël PILLET, 89, route de Pierre Levée, 85300 Soullans. Tél. : 51.35.13.19. Ap. 18 heures.

Vds NES + pist. + man. + 5 jx (Mario Bros 1, 2, 3, Duck Hunt, Zelda 2). Px : 1 450 F. Arnaud ANGER, Le Pont Renault, 22800 Quintin. Tél. : 96.74.03.15.

Vds NES + 4 jx (Ticetac, Tortues, Mario 3, Zelda 2). Px à déb. Michaël BERTUIT. Tél. : (16-1) 46.67.38.88.

Vds NES + Rad Gravity, Faxanadu, Mario 1. TBE. Px : 700 F. Thomas LARGEAU, 1, allée des Faucettes, résidence La Forêt, 72700 Allonnes. Tél. : 43.80.35.94.

Vds NES + man. max. tbe + Four score + zapper + 35 jx. Px : 5 000 F. Val. : 18 000 F. A déb. Dimitri FORTIN, 38, rue Tite Live, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.18.45.

Vds NES + TMHT (Astuces). Tbe, ss gar. + Bible des Astuces 92. Px : 500 F. Jean-Philippe HALLOT, Campagne de Bagatelle, 04800 Gréoux-les-Bains. Tél. : 92.78.87.23.

Vds jx NES : D. Tales, Rad Racer, DD2, Kabuki, Dragon Ball. Px : 260 F. Top Gun : 200 F. Stéphane BREITIN, 95, rue de Bourgogne, 45220 Douchy. Tél. : 38.87.14.59.

Vds NES 350 F. Jx Simpsons Blade of Steel 270 F. Stéphane LEMAITRE, 38, av. du Fond de Berçon, 77181 Courtry. Tél. : (16-1) 64.26.32.71.

Vds NES + 2 man. + pist. + 8 jx (SMB I, II, III, TMHT, Zelda 1, etc...). Val. : 4 000 F. Px : 2 800 F. Sébastien ACHALLE, 42, rue du Moulinat, 33185, Le Haillan. Tél. : 56.28.00.24.

Vds jx





# ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION

**de 30% à 70%**  
**MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS**  
**+ 3000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS**  
**DISPONIBLES EN MAGASIN**

## NINTENDO

**GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPO.)\***  
GAMEBOY avec TETRIS

495 F

**NES (+ DE 500 JEUX DISPO.)**

Exemple de prix :

SKATE OR DIE	145 F	TORTUE NINJA	265 F
SECTION Z	145 F	DOUBLE DRAGON	296 F
SIMON QUEST	189 F	GOAL	296 F
KUNG FU	189 F	MARIO 3	296 F

**SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES**  
(+ DE 250 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :

R TYPE	299 F	SUPER TENNIS	299 F
SUPER SOCCER	299 F	F ZERO	299 F

## SEGA

**GAMEGEAR (+ DE 100 JEUX DISPO.)**  
GAMEGEAR avec COLUMNS\*

695 F

**MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPO.)**  
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec 1 jeu\*

795 F

Exemple de prix :

HERZOG SWEI	159 F	FANTASIA	259 F
TWIN HAWK	159 F	SONIC	276 F
CYBERBALL	159 F	F 22 INTERCEPTOR	276 F
ART ALIVE	212 F	STREET OF RAGE	276 F
ROAD RASH	259 F	REVENGE OF SHINOBI	276 F

**MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPO.)**

Exemple de prix :

HANG ON	96 F	BUBBLE BOBBLE	173 F
RESCUE MISSION	96 F	WONDERBOY II	210 F
F 16 FIGHTER	129 F	ALEX KIDD 4	221 F

**NEC (+ DE 100 JEUX DISPO.)**

COREGRAFX avec 1 jeu\* 690 F

SUPERGRAFX avec 1 jeu\* 890 F

**ATARI LYNX + DE 50 JEUX**

**NEO-GEO + DE 30 JEUX**

**RESERVEZ VOS JEUX EN APPELANT  
LE (1) 43.290.290**

le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop  
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel  
BUS : 63.86.87 Parking Maubert



**17, rue des Ecoles  
75005 PARIS  
(1) 43.290.290 +**

**BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES**

NOM ..... PRENOM .....  
ADRESSE .....  
TEL ..... CODE POSTAL .....  
VILLE .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par : MANDAT LETTRE ☐  
CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐  
Carte N° .....  
Date expiration : ... / ...  
Signature.....

RC : Paris B 385 215 603

Toutes les marques citées sont des marques déposées. CONSULE : 09/92. Offre dans la limite des stocks disponibles.



Vds Nes + 2 man. + 12 jx. Px : 2 750 F. TBE. **Stéphanie LAUMONIER**, Le Charpenay, 38870 Saint-Siméon-de-Bressieux. Tél. : 74.20.01.53.

Vds MD + 4 jx. Px à déb. Vds jx Nes 250 F. TBE. **Stéphane VAILJELIC**, 6, rue des Violettes, 49300 St-Christophe-du-Bois (Cholet). Tél. : 41.56.84.28.

Vds jx Nes (Mario 3, TMHT, Goal, Batman, Track et Field II. Px : 250 F à 300 F. **Benjamin CATROU**, 78, av. Quatre Pavés, 78180 Montigny-le Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.96.06.55.

Vds sur Nes, the SMB 3 : 300 F. Zelda I et II, Battle of Olympus : 250 F pce. **Anibal RODRIGUES**, 138, Grande Rue, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.44.97.

Vds nbx jx Nes. Px : 200 F pce. **Peter BRITNEFF**, bât. K1, la Ferme du Temple, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.33.18.

Vds Nes + 2 man. + Joy + 4 jx (SMB 3 + Fananadu + Battle Olympus + Black Mantal. Px : 800 F. **Yan MALTRET**, 23, chemin des Vallières, 92240 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.91.02.

Vds Nes (5 mois) + Mario 3 + Turtles. Px : 900 F. **Franck BERNARD**, 347, av. Bollée, 72000 La Mans. Tél. : 43.84.75.79.

Vds jx Nes : 400 F pce (Robocop, Kung Fu, Dragon Ball) ou 1 200 F le tt. **Eric LE DONGE**, 44, bd Paul-Vaillant Couturier, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 42.87.45.02.

Vds Nes + 9 jx (dble Dragon 2 ; Probotector, Gaunt 1 et 2 ; Isolated Warrior). TBE. Px : 1 000 F. **Juan Antonio DIAZ**, 16, rue du 11 Novembre, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.46.20.

Vds Nes + 6 jx + joys + 2 man. le tt : 1 500 F. **Rodolphe TESSIER**, 95, rue des Pins Francis, 33200 Bordeaux Caudéran. Tél. : 56.57.91.18.

Vds Nes + 5 jx + 2 Paddles + zapper. Val. : 2 210 F. Px : 1 300 F ou éch. ctre Super Nintendo. **Vincent DA-SOUZA**, 17, rue Lazare Carnot, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 64.40.60.13.

Vds Nes + zapper + 2 man. + 5 jx (Blades of Steel, Top Gun, Mario 1, 2). Px : 1 200 F. **Elizabeth DE GASQUET**, parc Méditerranée, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.87.30.

Vds Nes + Zelda II + SMB II : 800 F. **Mathieu BENGUETTAT**, 4, av. Desambrois, 06000 Nice. Tél. : 93.13.81.45.

Vds jx Nes 250 F pce, ou vds 9 jx px : 2 000 F. Val. : 4 170 F. **Jérémy CHAUVIN**, 54, rue Vergniaud, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.63.41.

Vds jx Nes : Dble Drag. 2 : 230 F. Bub Bob : 180 F. Zelda 2 : 250 F. Snake : 190 F. Gunsmoke : 150 F. Vite ! **Vincent GAUDEAU**, 13, rue de Giroir, 86440 Migné-Auxances. Tél. : 49.51.66.83.

Vds RC-Pro AM, D.Dragon 1, The Legend of The Lost City, B. Billy, TMHT, SB 1, Duck H + Nes. Px : 400 F. **Maxime LAUBEUF**, 5, rue Jean Daudin, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.67.44.

Vds Nes + pist. + Mario Bros I + 2 jx. Px : 600 F. **Stéphane GODIN**, 87, allée des Grands Champs, 45770 Saran. Tél. : 38.73.58.35.

Vds Nes + 3 jx (Zelda 2, Simon's Quest, Section Z) px : 850 F. Le tt ou par unité. Px : à déb. **Pierre MARCHANDISE**, 278, av. de Brigode, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.91.38.62.

Vds Nes + 6 jx ou éch. ctre MD + Sonic ou autre. Px : 800 F. Ou ctre SFC. **Philippe BALLESI**, villa La Soldanelle Bonlieu, 74270 Frangy. Tél. : 50.77.85.23.

Vds sur Nes : Section Z : 140 F. World Wrestling et Super Contact 2 : 180 F pce. **Damir VERDIE**, 3, av. de Clichy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.68.77.

Vds jx Nes, px : 210 F à 260 F. M.Man 1, 2 ; Castl. 1, 2 ; Grem. 2 ; Rygar ; S. Key ; Mario 1, 2 ; Solstic I ; Sword. Neuf. **Christian FRANK**, 1-3, av. Jean Lolive, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.27.68.

Vds Nes + man. + zapper + 4 jx. Px : à déb. Ach. Néo-Géo + jx : px rais. **Cédric CROMBET**, 65, rue La Fontaine, 59147 Gondécourt. Tél. : 20.32.57.34.

Vds jx Nes : Tictac 380 F. SMB 3 : 300 F. Tennis : 130 F. Kid Icarus : 160 F. World Cup : 160 F. Zelda 1 : 190 F. **Julien GAFFURI**, 29, rue Lacedpede, 13004 Marseille. Tél. : 91.84.36.71.

Vds accessoires Nes (tapis, Nes advantage, etc.) + 10 K7 le tt : 1 500 F. TBE. **Rodrigue BECK**, 1/22, rue Camille Guérin, Pavillon Roux, 59120 Loos. Tél. : 20.44.97.78.

Vds jx Nes : Macht Rider, Rush'n attack : 150 F à 225 F. Cher. Mario Bros 3 : 220 F. **Alain LAPEYRE**, villa Arantz, 64250 Ainhoa. Tél. : 59.29.84.18.

Vds Nes + 9 jx (Batman, Robocop, etc...) : 2 800 F. + 2 man. **Peter MARLOT**, 6, rue de la Verrerie, 58400 La-Charité-sur-Loire. Tél. : 86.70.00.43.

Vds Nes + 4 jx (TMHT, Batman, Simon's Quest, Blades of Street) le tt : 1 200 F ou éch. ctre Super Nintendo. **Vincent FARMER**, Les Farges, 24160 Saint-Martial-d'Albarede. Tél. : 53.62.95.83.

Vds nbx jx sur Nes : Meganan 2, Track and Field 2... **Laurent LEGENDRE**, 6, place Drouet d'Erion, 51100 Reims. Tél. : 26.40.44.41.

Vds jx Nes, Zelda 2 : 280 F. Top Gun, Rad. Racer : 250 F. Ikari warriors, Tennis, Kung Fu : 225 F. **Christophe VIEL**, La Couture Sévigny, 61200 Argentan. Tél. : 33.35.77.30.

Vds Nes + 5 jx (Bleu Shadow, Dragon's l'air, etc...) Px : 1 200 F. **Ludovic BENOIT**, Dempeyre 43700 Brives-Charensac. Tél. : 71.08.84.30.

Vds Nes + jx : SMB 1, 2 ; Kid Icarus ; Zelda 2. Px : 500 F. **Jean-Christophe CARON**, 6, rue Saint-Hubert, 74100 Ville-La-Grand. Tél. : 50.92.49.47.

Vds jx de 150 F à 200 F ou éch. ctre K7 MD. **Geoffrey CHERVY**, 228, rue Pierre Arussollette, 62110 Henin Beaumont. Tél. : 21.20.54.64.

Vds Nes + man. + Black Manta + Mario 3 + DD2 + Super of Road : Px : 1 000 F à déb. + pist. **Julien GUEGUEN**, 15, rue Louis Blériot, 45800 Saint-Jean-de-Braye. Tél. : 38.86.42.60.

Vds Nes + pist. + man. Batman + SM 3 + Life Force + Duck Hunt + SM 1 + Maga. Val. : 2 500 F. Px : 1 300 F. **Igor HASSELMANN**, 16, rue des Boucheries, 70000 Vesoul. Tél. : 84.75.82.49.

Vds Nes (juin 91) + TMHT + Ghost et Goblins + Punch out : 600 F. **Olivier MARTIN**, 14, place de la Gare, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.33.93.

Vds Nes + pist. + 7 jx (Mario 1, 3, Megaman 2, Batman...). Px : 1 400 F. Val. : 3 200 F. **Mathias MILLIARD**, 4, rue Paul Langevin, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.03.09.

Vds Nes + 4 jx + 2 man. + pist. : 1 000 F. Vds Gameboy + 6 jx + loupe : 1 250 F. **Sébastien LAMBERT-BRUN**. Tél. : (16-1) 48.81.47.39.

Vds Nes + 4 jx : Mario 3, Ticettac, Zelda 2, TMHT neuve (Noël). Val. : 2 000 F. Px : 1 500 F. **Bruno VETEL**, 15, rue de Tascher, 72000 Le Mans. Tél. : 43.76.23.02.

Vds Nes + 8 jx + Nes max. + Nes Advantage, le tt : 1 890 F. Val. : 3 950 F. **Louis SIRAND**, 3, rue de la Calade, 13200 Arles. Tél. : 90.96.75.34.

Vds Nes + Zelda + Mario I, II + Duck Hunt + Nes Advantage + pist. TBE. Val. : 2 000 F. Px : 800 F. **Nicolas COLOMBO**, 56, rue de Bignoux, 86000 Poitiers. Tél. : 49.61.24.92.

Vds Nes + 8 jx : Faxanadu, Zelda, Wizard and Warrior + pist. px : 1 500 F. **Nicolas LAURENCE**, 7, rue Henry Dunant, 89100 Sens. Tél. : 86.65.62.27.

Vds Nes + Nes max. + 3 jx : Batman, Zelda, Robo Warrior +18 revues Nintendo. Px : 800 F. **Steven KERVELLANT**, Kervigodou Huella, 29710 Plu-gastel-Saint-Germain. Tél. : 98.54.58.88.

Vds Nes + 11 jx + livres. Val. : 5 000 F. Px : 2 000 F. **Fabien ALLARDON**, 4, allée de la Prairie, 13012 Marseille. Tél. : 91.85.39.20. (Ap. 17 heures).

Vds Nes + pist. + Mario 1, Duck Hunt + Star Wars, Megaman 2, Goal, le tt : 1 800 F. **Hadrien BALLE**, 40, av. de la Somme, 94370. Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 49.82.46.55.

Vds jx Nes : DD2, Batman, Simpson, Mario, Duck Hunt, Gradius : 215 F. Bionic Commando, Shadow : 290 F. **Anthony LEFEVRE**, 61, rue du Parc, 45000 Orléans. Tél. : 38.77.28.37.

Vds Nes tbe + zapper + Robot (Rob) + Duck Hunt + Gyromite : 600 F à 700 F à déb. **José MARTINEZ**, 13, av. du Preconil, 83120 Ste-Maxime. Tél. : 94.96.38.87.

Vds Nes + 7 jx + man. + Quickjoy. Val. : 3 545 F. Px : 2 000 F. (SMB 3, DD2, Zelda 1, 2). **Gwénél LEMARCHAND**, Le Bourgeois Bréal, Sous-Montfort, 35310 Mordelles. Tél. : 99.60.50.55.

Vds Nes + 2 man. + 1 joys + 5 jx (Batman, Goal, Kick Off, Shadow Gate, Turtles) : 1 400 F. **François-Xavier JEUNEHOMME**, 62, rue de Badonviller, 54000 Nancy. Tél. : 83.98.27.50.

Vds Nes + man. + 4 jx (2 neufs). Px : à déb. 1 200 F. **Jean-Pierre BONTEMPS**, 14, av. François Nardi, La Pinède, 83100 Toulon. Tél. : 94.41.80.50.

Vds Nes + 2 man. + Joy + Mags + 8 jx. Val. : 3 750 F. Px : 1 800 F à déb. **Dov SMADJA**, 1, rue Lucien Piron, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.55.76.98.

Vds Nes + 2 jx (Xavious + Turtles) ss gar. Px : 690 F. **Stéphane DUCHENE**, 46, rue Jean Sarrazin, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.64.72.

Vds Nes + 6 jx (Mario 3, Batman, TicetTac, TMHT). Val. : 2 550 F. Px : 1 230 F. + Doc. **Alexandre GEOFFRAY**, 51, chemin de la Museillère les Humberts ville, 69380 Dommartin. Tél. : 78.43.50.50.

Vds jx Nes + Batman + Kung Fu : 300 F (les 2) + Super Mario 2 : 250 F. **Stéphane QUIJANO**, 21, résidence du Stade, av. Georges Clémenceau, 64500 St-Jean-de-Luz. Tél. : 59.26.19.30.

Vds Nes + 5 jx (Zelda 1, 2 ; Tortue ; Mario 1 ; Punch Out). Px : 1 500 F. **Stéphane SERERO**, 103, av. du Belvedere, 93310 Le Pré-St-Gervais. Tél. : (16-1) 48.43.13.28.

Vds jx Nes : SMB 3, Bart, World Cup, DD2, Mega M. 2 : 200 F pce. Vds 56 jx Atari 2600 : 650 F à déb. **Julien ou Olivier MARDAS**, 23, rue Eichenberger, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.72.26.61.

Vds Nes + 4 jx (Mario 3, Zelda) + zapper + 2 man. : Val. : 1 800 F. Px : 800 F. **Julien GUILAUME-SCHMITT**, 13, rue de la Griessmatt, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.20.42.

Vds Nes + Rob + pist. + 12 jx (Super Mario 3 ; Goonies II ; Tortues ; Trojan). **Cédric CHAGNY**, 34, rue Sébastien Gryphe, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.72.58.

Vds 9 jx Nes (Mario 2, Zelda, Castlevania), px : 200 à 300 F. (not. + Bo. comp). **Julien ROUX**, quartier Fongard, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.32.15.

Vds Nes + 2 jx (SMB 3, 2). **Hervé LEBOUCHER**, 406, square du Dragon, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.77.52.33. Entre 20 h et 21 heures.

Vds Nes + TMHT 2 et Metal Gear : 1 000 F. **Sébastien CAPDEVIELLE**, 65, rue Miguel Pascual, 31100 Toulouse. Tél. : 61.49.20.94.

Vds Nes + 2 man. + pist. + 2 jx (SMB 1, Duck Hunt). Px : 550 F. **Fabien SELLES**, 10, rue des Charmettes, La Valériande, 05000 Gap. Tél. : 92.52.44.74.

Vds Nes + 2 man. + pist. + 6 K7 (SMB 3, Zelda 2). Px : 1 900 F à déb. **Tristan DE CHAMBURE**, 43, rue Barbes, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.97.64.

Vds Nes + SMB 3 + TMHT + Castlevania 2 + Off Road + Punch Out + Batman + Life Force + Tic et Tac le tt : 1 000 F. **David NIGRIS**, La Champa-lauzie Terrsac, 81150 Marssac. Tél. : 63.54.56.58.

Vds Nes + 2 man. + 6 jx (SMB 2, Turtles, Black Manta, etc...) Px : 1 000 F. **Christophe BOUS-SERT**, 31, rue de Boucheporn, 57890 Pourcellette. Tél. : 87.82.43.36.

Vds Nes + SMB 1, Megaman I, Golf, Urban Champion ; le tt : 1 150 F. Vte sep. poss. **Edmond AUFFRET**, 98, rue de Belgique, 56100 Lorient. Tél. : 97.87.95.68.

Vds Nes + 2 man. + 3 jx (SMB 1, 2, 3). **Hugues ESCULPALIT**, 7, rue Puits du Saumon, 47000 Agen. Tél. : 53.66.86.07.

Vds TBE, 20 jx : Super Mario 1, 2, 3 ; Batman, Dble Dragon 1, 2 ; Boulder dasch ; etc... Le tt : 3 500 F. **Yoann JAOUEN**, 7, cité Roguet, 31300 Toulouse. Tél. : 61.59.76.51.

Vds Nes + 7 jx (Zelda, Punch Out, World Cup, etc...) + 2 pads + 1 joys + Nes advantage. Px : 1 700 F. **Jean-Michel QUIRANTES**, parc Bel Ombre, 13011 Marseille. Tél. : 91.44.48.14.

Vds ou éch. Nes + 3 jx + pist. + 2 man. Val. : 1 400 F. Px : 850 F. Vds jx GB : 90 F à 110 F. **Laurent ALIGNÉ**, 15, chemin de Pennachy, 69230 St-Génis Laval. Tél. : 78.56.48.51.

Vds Nes + 12 jx (TMHT 1, 2 ; Mario 1, 3 ; World Westring ; etc...) Val. : 6 000 F. Px : 3 500 F. **Samuel DUJEU**, 21, rue du Vieux Marché, 91250 St-Germain-les-Corbells. Tél. : (16-1) 69.89.06.17.

Vds Nes + 5 jx (SMB 3, THMT, Bi of Steel, Life Force, Mach Rider) : 900 F. **Louis TONNEL**, 46, av. Anatole France, 59100 Roubaix. Tél. : 20.70.38.57.

Vds Gameboy + 4 jx + bte + écout. + lampes. Px : 1 350 F. Nes + 12 jx. TBE. Px : 2 500 F. **Frédéric FERRANDO**, 2, rue de Bourgogne, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.56.36.

Vds Nes + man. + zapper + Nes Advantage + 8 jx. **Christian DUBUISSON**, 13, rue Joseph Chauvette, 16470 St-Michel. Tél. : 45.91.97.24.

Vds Nes + 2 man. + Joy + Mags + 8 jx. Val. : 3 750 F. Px : 1 800 F à déb. **Dov SMADJA**, 1, rue Lucien Piron, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.55.76.98.

Vds Nes + 2 jx (Xavious + Turtles) ss gar. Px : 690 F. **Stéphane DUCHENE**, 46, rue Jean Sarrazin, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.64.72.

Vds Nes + 2 man. + 4 jx (THMT, Blue Shadow, Castlevania, Rad Gravity). Px : 850 F ou Nes ss jx : 400 F. Jx : 250 F. pce. TBE. **Outhay KEHAVONG**, 4, rue des Cytises, 01100 Ardent. Tél. : 78.43.50.50.

Vds Nes + 2 man. + 4 jx (THMT, Blue Shadow, Castlevania, Rad Gravity). Px : 850 F ou Nes ss jx : 400 F. Jx : 250 F. pce. TBE. **Outhay KEHAVONG**, 4, rue des Cytises, 01100 Ardent. Tél. : 78.43.50.50.

Vds Nes + 2 man. + 4 jx (THMT, Blue Shadow, Castlevania, Rad Gravity). Px : 850 F ou Nes ss jx : 400 F. Jx : 250 F. pce. TBE. **Outhay KEHAVONG**, 4, rue des Cytises, 01100 Ardent. Tél. : 78.43.50.50.

Vds Nes + Compil (64 et 32 jx) + 7 K7 jx, le tt : 2 000 F ou jx 150 F ou éch. ctre Super Nes + jx. **Didier NGUYEN**, 1, allée de l'île Verte, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.65.59.

Vds Nes + 2 jx + pist. Px à déb. **Sébastien COUTELLIER**, 7, allée des Sarments, 64140 Billère. Tél. : 59.92.19.07.

Vds Nes 1 000 F. 2 man. + 3 jx : Dble Dragon ; Tortues et Blue Shadow : 200 F pce. **Frédéric DIETZ**, 10, rue des Pointes, 77400 Thorigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.07.53.44.

Vds Nes + 2 man. + 3 jx (SMB 3, Dble Dragon 2, Tortues). TBE. Px : 950 F. **Olivier SEIGNORET**, 21, chemin des Crecy, 69370 St-Didier-au-Mont d'Or. Tél. : 78.35.86.85.

Vds Nes + 2 jx : 4 000 F belge ou 750 F. **David SANTKIN**, place Capitaine Mostenne, 14 6900 Belgique. Tél. : 084.21.29.68. (Ap. 17 heures).

Vds Nes + 6 jx (SMB 1, 2 ; Punch Out, etc...) : 1 500 F. **Grégory GISLARD**. Tél. : 33.29.73.97.

Vds Nes + Nes Advantage + Batman + Battle of Olympus. Px : 800 F. **Serge BOUCLY**, 70, rue Emy les Prés, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.38.19.

Vds Nes + zapper + 7 jx + 2 man. Val. : 3 000 F. Px : 2 000 F. **Frédéric DUFRENEY**, 1, rue Emile Tissier, 98580 Gyl l'Evêque. Tél. : 86.41.67.14.

Vds Nes + 2 jx (Gremilins 2 ; Zelda 2) + 3 man. (1 turbo). Px : 990 F. **Alexandre RIOU**, route de Saint-Laurent-du-Pape, 07800 Beauchastel. Tél. : 75.85.12.25.

Vds Nes + 2 man. + 2 jx + pist. + zapper : 790 F. (SMB 1, Duck Hunt). **Ivan ESTEVEZ HERMANDEZ**, chemin de Matarenia, villa Tauli, 64700 Behobie (Hendaye). Tél. : 59.20.31.33.

Vds Nes : 200 F ou jx (Zelda 1, 2, Picsou, Robocop, DD2, TMHT, etc...) Px : 100 F pce. **Luel LIN**, 202, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.57.03.

Vds Nes Four Score : 200 F. **Jonathan DONVAL**, 22, av. du Docteur Picaud, 06400 Cannes. Tél. : 93.68.32.05.

Vds Nes + 13 jx + bte + pist. + 3 man. Px : 2 000 F. **Pierre STEPHAN**, 9, av. Gambetta, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.88.97.

Vds Nes : 300 F + Pro Wrestling, SMB 2, World Wrestling, TMHT, Robocop, Duck Tales. Px : 200 F pce. **Antoine GALLE**, 122, bd Murat, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.56.38.

Vds Nes + 2 man. + 1 joys + 9 jx (Super Mario 1, 3 ; Tortues) + pist. Px : 1 800 F. **Sébastien Royer**, 102, av. des Marais, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.37.63.64.

Vds Nes + pist. + 2 man. 8 jx (Mario 3 ; Rescues Ranger). Px : 800 F. Poss. vte sep. **Arnaud**, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.36.80.

Vds Nes + 2 man. + zapper + 9 jx (Mario 1, Skiordie, Blades of Steel, Badoues...) Px : 2 000 F. **Romain PACAO**, 12, voie Romaine, 14830 Langrune-sur-Mer. Tél. : 31.96.83.04.

Vds Nes + 5 jx : Simpsons, Blue Shadow, Ninja, Gaiden, Zelda, Bayou Billy. Px : 1 500 F. **Mathieu FITON**, route de Bordeaux, 47700 Casteljalous. Tél. : 53.93.92.59.

Vds Nes + pist. + Robot + 4 jx. Px à déb. : 1 000 F. **Arnaud LIVA**, 15, rue Creuse, 49500 La Chapelle-sur-Oudon. Tél. : 41.92.14.15.

Vds Nes + 10 jx : Kick off, Gremilins 2 + 2 man. Px : 1 700 F. **Sylvain HENRY**, 3, chemin des Marches, 38230 Tignieu. Tél. : 78.32.29.26.

Vds Nes + Goal neuf + RC Pro AM : 700 F ou K7 seule : 200 F. **Frédéric LANTENOIS**, 5, impasse des Pervenches, 77100 Meaux. (16-1) 60.09.07.49.

Vds K7 Solar Jetman : 300 F. 2 control Pad Nintendo : 150 F. **Christine LECLERC**, 169, rue Daniel Massion, 17100 Saintes.

Vds jx Nes : 100 F. pce et pist. : 100 F. **Nicolas BONASSO**, 81, rue des Poissonniers, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.33.21. (de 18 h à 20 h 30).

Vds Nes + 10 jx + pist. + 2 man. Val. : 4 890 F. Px : 2 400 F. **Yannick BERNARD**, lotissement Lachamp, 48300 Langogne. Tél. : 66.69.24.76.

Vds Nes + 6 jx + 3 man. (SNB 3, Probotector, Kung Fu, SMB 1, etc...) Px : 600 F. **Sébastien TOUL**



Vds Nes + 12 jx (SMB 3, Zelda 2, Star Wars, Batman, Solstice...). Val. : 5 500 F. Px : 2 900 F. Christophe CERRINO, quartier de la Tour, 16700 La Baronne-Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 06.31.26.05.

Vds sur Nes Days of Thunder : 150 F. Vds Master System + Phaser + jx. Christophe BIANCARDI, route de Canale di Verde, 20230 Saint-Nicolas. Tél. : 05.38.86.64.

Vds Nes + 11 jx + GB + 2 jx et instrument : 2 500 F. (lumière, agrandisseur, trousse) ou sep. Charles LALEY, 50 ter, route de Collonges, 69450 St-Cyr-au-Mont-d'Or. Lyon. Tél. : 78.47.89.07.

Vds 8 jx : SMB; Duck Hunt : 200 F. DD2 : 300 F. Batman : 300 F. Dragon, Ninja : 250 F. Gremlins II : 200 F. Ghost'n Goblins : 150 F. Diggers : 200 F. Laurent SCHEMME, 3, rue François, 57390 Audun-le-Tiche (Moselle). Tél. : 02.91.29.28.

Vds Nes + 18 jx ou éch. Super Nintendo (Mario 1, 2). Px à déb. Jérémy PERDRIOLLE, 17, rue en le Vidal, 26500 Bourg-les-Valence. Tél. : 75.42.89.89.

Vds Nes + 6 jx + pist. (Zelda; Hockey; Hogans; Halley etc). Px : 950 F. Fabrice GUILLLOUX, 8, place du 19 Mars 1962, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.59.26.83.

Vds Nes + 2 man. + Dble Dragon II + Gradius : 700 F. Johann COLIN, 5, rue de la Leinture, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.60.30.

Vds Nes + 5 jx + 3 man. + bte. TBE. Px : 800 F. Henry ASSOULINE, 2, allée des Noisetiers, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.92.42.63.

Vds Nes + 7 jx (SMB 1, Blade of Steel, World Cup, etc...) + zapper et jx. Val. : 3 200 F. Px : 1 600 F. Jean-Baptiste LOPEZ, 7, allée des Galets, 50460 Querveville. Tél. : 33.03.93.29.

Vds Nes + 2 man. + 3 jx (Dble D. 2; Zelda 2; Battle Olympus) : 1 000 F à déb. Stéphane DE-LINCAK, 8, rue Lamothe Langon, 31300 Toulouse. Tél. : 61.42.84.10.

Vds Nes + Solstice et Mario Bros. Val. : 1 270 F. Px : 1 000 F. Gamate + jx : 300 F. Le tt : 1 200 F. Alain et Nicolas SANDOZ, 50, rue de la Beuse aux Loups, 25200 Montbéliard. Tél. : 01.90.38.86.

Vds jx Nes : 200 F. Vds cartouche de 31 jx : 500 F. Nes + pist. : 200 F. Adrien FORTABAT, 36, av. Baumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.63.43.

Vds Duck Tales sur Nes : 300 F. Cédric CHAUDANSON, Thermes de St-Laurent, 07590 St-Laurent-les-Bains. Tél. : 66.69.09.18.

Vds Sup Nes : Power Blade, Zelda 2 : 225 F. Super Mario : 150 F. Sur GB : Simpsons : 130 F ou éch. François LOUCQ, 163, rue de Fontenay, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.98.24.53.

Vds jx Nes. TBE. (Batman, Mega Man II...). Px : 100 à 200 F. Steven GUENNEC, 3, rue des Longues Rues, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.05.87.

Vds jx Nes : Bad Dudes; Zelda 1 : 300 F pce. Volley Ball : 250 F. Grégoire HEQUET, 1, rue des Jencs, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.03.89.17.

Vds Nes + 2 man. + 4 jx (Wizard and Warriors, etc...) + pist. : 1 200 F. Romain GUERIN, 47, av. Albert Caillou, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.65.88.

Vds Nes + 5 jx (SMB 1, 2; Zelda 1, 2) + not. TBE. Px : 1 200 F. Val. : 2 100 F. Laurent MARCENAC, 7, bd Frédéric Mistral, 66000 Perpignan. Tél. : 66.50.19.95.

Vds Nes + 3 jx (Mario 1, 2; Duck Hunt) + Gameboy compl. + Tetris et Robocop. Px : 1 500 F. Julien VALLA, La Grange, 07570 Oseignes. Tél. : 75.06.64.33.

Vds Nes + 2 man. + pist. + 5 jx (Link, Zelda, Gyromite). Val. : 2 490 F. Px : 1 500 F. Tristan PIRON, Le Château du Peuch, 24580 Plazac. Tél. : 53.50.77.41.

Vds sur Nes : Metal Gear : 100 F. ou éch. ctre Hinoi sur Master System 2. Antoine BERNARD, 81 Maurice Plourhan, 22410 Plourhan. Tél. : 96.71.41.88.

Vds Nes + Track and Field 2 : 400 F ou éch. ctre M. Baptiste BOUCHER, 52, passage des Becquerelles, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.16.42.

Vds jx Nes : 200 F. (Top Gun; Life Force, Tetris, Section Z). Mario : 100 F. Dimitri LAUNAY, 13, av. Georges Clémenceau, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.56.25.

Vds Nes + 2 man. + pist. + 10 jx (Mario 3, TMHT, Dble Dragon 2, etc...). Px : 1 500 F. Paul GRAGOSSIAN, 126, lot. Le Pigeonnier, 13580 Grasse. Tél. : 90.59.26.75.

Vds jx Nes : Kung Fu : 200 F. Ice Hockey : 230 F. Stéphane GANDOUIN, Les Petits Morceaux, 37270 Azay-sur-Cher. Tél. : 47.50.45.20. (Ap. 17 h 30).

Vds Nes + 2 man. + Zapper + 6 jx (SMB III, Zelda...) + Doc. Val. : 3 000 F. Px : 1 500 F. Vincent RUF, 9, allée de la Mare, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.45.85.20.

Vds Probotector; Galaga; Dragon Ball; Zapper; Tothée Earth. Le tt : 900 F. TBE. Fabien WAGNER, 34, le Clos de Mance, 31150 Gratentour. Tél. : 61.82.30.81.

Vds Nes + Complil. 31 jx : 1 200 F. Jx Nes : 200 F pce. (SMB II, III; Batman; Gremlins II; Picsou...) Lee SESANNE, 5, av. Théophile Delorme, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.31.95.78.

Vds Nes + 4 jx : Duck Tales; Dragon Ball; Mario 1; Gradius. Val. : 1 750 F. Px : 1 100 F. Cédric ARTHUIS, 139, rue du Viaduc, 77250 Veneux-les-Sablons. Tél. : (16-1) 60.70.18.88.

Vds jx Nes à 200 F. Nes Advantage. Julien MAGNE, 9, rue François Villon, 87000 Limoges. Tél. : 55.34.22.18. (Ap. 18 heures).

Vds Nes + Robot + pist. + 7 jx. TBE. Val. : 3 500 F. Px : 2 500 F. Frédéric MARLIER, 15, rue St-Jacques, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.10.16.

Vds Nes Action Set : 680 F. + 7 jx : SMB 3; Batman, B. Billy, Shadow W., Gaol, Rescue, ATF. Px : 250 à 350 F pce. Yannick AYUSO, 23, rue des Campanules, 33170 Gradignan. Tél. : 56.89.33.03.

Vds jx Nes : Zelda 2; Duck Tales; Mega Man; TMHT; Rush'n Attack etc... Px : 150 F. Mathieu BURGGRAF, 17, rue du Sport, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.55.93.

Vds Nes + 1 jeu : 500 F. Val. : 1 145 F. Vds nbx jx de 200 à 250 F. Matthieu GAINANT, 2, place Lazare Carnot, 87000 Limoges. Tél. : 55.33.25.29.

Vds Nes + zapper + 6 jx (SMB 1, 2, 3; TMHT; Simpsons; Duck Hunt). Px : 1 300 F. François PACAUD, 1, av. de Dampierre, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.85.26.

Vds Nes (10 mois) + 2 man. + 1 man. Infra. + 4 jx (SM 3, TMHT, Batman, Tetris). TBE. Px : 1 300 F. Olivier FABRE, 19, chemin du Peyron, 63430 Pont-du-Château. Tél. : 73.83.05.96.

Vds jx Nes : Super Mario 1, 2, 3; Dble Dragon 2; Zelda 1. Xavier BAILLARD, 2 bis, rue d'Alger, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.47.13.

Vds Nes + 2 man. + Mario I, II : 800 F. Julien BARRAS, ch. des Grands Champs, 151302 Vufflens-la-Ville VD Suisse. Tél. : 021 701.39.21.

Vds jx Nes : Donkey Kong, Kung Fu, Ice Climber, Golf, Volley Ball, Zelda, Metroid, WWF, TMHT, Zelda 2. Miguel MANZANARES, 4, allée du Golf, Domaine de Grandchamp, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.16.44.40.

Vds jx Nes : Paperboy, Zelda 2, Top Gun 2. Px : 550 F ou éch. ctre autre jx. Frédéric DEVAIRE, 6, rue de Gothard, 71800 La Clayette. Tél. : 85.28.09.11.

Vds Nes + pist. + 6 jx : Batman; Volley; Mario 1; Duck Hunt; Mega 1; Rush'n Attack. TBE. Px : à déb. 1 000 F. Cédric CLAUW, 3, allée Paul Elouard, 95340 Bernes-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.34.14.09.

Vds Nes + 3 jx : Chip and Dale. Nes Advantage + 2 man. : 1 000 F. Julien DACHELET, 3, impasse Marces, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 49.23.02.08.

Vds Tortues sur Nes. Px : 200 F à déb. ou éch. ctre World Cup ou DD1. Jean-Sébastien TORCHUT, 2, rue du Docteur de Bechevel, 17137 Nieul. Tél. : 46.37.85.30.

Vds Nes + 2 man. + 4 jx. Val. : 2 170 F. Px : 1 100 F. Samuel GALLOT, 16, rue du Partage des Eaux, 42290 Sorbiers. Tél. : 77.53.40.83.

Vds sur Nes : Section Z : 160 F. World Wrestling : 180 F. Super Contra 2 : 200 F. Damiir VERDIE, 3, av. de Cligny, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.68.77.

Vds Nes + 2 man. + Joy + jx : Super Mario 1. Px : 280 F. Landry ALEONARD, 12, allée des Averans, 33610 Cestas. Tél. : 56.07.26.42.

Vds jx : SMB 3; Dble Dragon 2; Batman; Mega-man 2. Px : 250 F. Hervé BRIEND, Le Bourg Montcabrier, 46700 Puy l'Evêque. Tél. : 65.24.64.18.

Vds K7 Nintendo Super Mario 2. Px : 250 F. Gameboy QIX. Px : 70 F. Antoine DEKERLE, 10/23, rue du Faubourg Notre-Dame, 59000 Lille. Tél. : 20.30.17.44.

Vds Nes + 11 jx + 3 man. Px : 1 000 F. SMB 1, 2; Tic Tac; Simpson; Dble Buble. Ou pce. Sébastien TOULOUSE, 14/43, rue d'Estienne d'Orves, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.84.82.



# Shoot Again

145 rue de Flandre, 75019 PARIS. M° Crimée, ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. NOUVEAUX TELEPHONES :

SHOOT AGAIN SPECIAL SEGA (16-1) 40.34.36.26  
SHOOT AGAIN SPECIAL SUPER FAMICOM (16-1) 40.38.02.38

LES NEWS DISPONIBLES, LES PREVIEWS, LA LISTE DES JEUX DU CLUB D'ECHANGE !!!

Retrouvez vos rubriques préférées, consultez les jeux d'occasions, la promo du mois. Gagnez bientôt une Super Famicom et des dizaines de cartouches !!!

DES MILLIERS DE PIN'S  
SHOOT AGAIN A GAGNER.



36-15  
SHOOT  
AGAIN

ECHANGEZ VOS CARTOUCHES. DECOUVREZ DES CENTAINES D'AUTRES JEUX.

Plus de 500 cartouches en stock, des jeux de qualité en très bon état, un service VPC rapide et simple.



## LES TARIFS

GAME BOY	
1 JEU CONTRE 1 :	50 F PAR JEU
SUPER FAMICOM	
1 JEU CONTRE 1 :	150 F PAR JEU
MEGADRIVE	
1 JEU CONTRE 1 :	100 F PAR JEU
MASTER SYSTEM	
1 JEU CONTRE 1 :	75 F PAR JEU
CORE GRAFX	
1 JEU CONTRE 1 :	80 F PAR JEU

2 JEUX  
CONTRE 1  
GRATUIT !!!

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux à : "Le plus grand club d'échange de France" SHOOT AGAIN, 145 rue de Flandre 75019 Paris.

- ☐ J'envoie 1 jeu contre 1 en réglant la somme correspondant à ma console + 30 frs de port  
☐ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie de la GRATUITÉ des frais de retour en cas d'acceptation.

Je donne :

Je désire :

C + 12

10ème

Je possède : ☐ Une Megadrive japonaise, ☐ Une Megadrive française, ☐ Une Super Famicom japonaise, ☐ Un Gameboy, ☐ Une Master System, ☐ Une Core Graft, ☐ Autre.

Je paie : ☐ Au facteur, ☐ Par chèque ci-joint, ☐ Par mandat lettre.

Nom :

Prénom :

Code postal :

Ville :

Adresse :

Tél. :

Date :

Shoot Again, Nes, Sega, Nintendo, Amstrad, SHK sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé. Megadrive, Gamegear, Super Famicom, Neo Geo, Core Graft, Super Graft, PC Engine GT sont des produits déposés. Liste non représentative. Photos non contractuelles. Shoot Again se réserve le droit de modifier ses prix sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles.



## SEGA

Vds Sega MS + 2 jx + pist. : 500 F. Marc GUEROUT, 95, rue du Moulin, 76116 Servaville-Salmonville. Tél. : 35.23.49.20.

Vds jx MS : Asterix, Slap Shot 150 F. Bubble Bobble, RC Grand 130 F. Nicolas PEIX, 1, allée de Florence, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.06.51.

Vds SMS + jx px à déb. Guillaume BOURGEOIS, 75, chemin de St Prix, 95250 Beauchamps. Tél. : (16-1) 30.40.99.07.

Vds GG (ss gar.) + 5 jx (Sonic, Mickey, Shinobi, Wonderboy, Columns), px : 1 850 F. David HAU-TEVILLE, 34, rue du Luizet, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.93.64.99.

Vds MS + 7 jx (Wonderboys, Spiderman, Galaxie Force) 1 200 F ou sép. 150 F le jeu. Sébastien AMEY, 33, rue Montaigne, 59660 Neuville. Tél. : 20.37.63.67.

Vds sur MS nbx jx : After Burner, Spiderman, Tennis Ace, Enduro Racer, The Ninja, px : de 80 à 200 F. Sébastien DENIS, 56, rue de Puyravault, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.38.14.

Vds Master system I + 12 jx + pist. (Strasbourg univ.) Robin FRITIG, 8, rue Gounod, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.33.64.

Vds 13 jx + bte Master Sys. : 200 F pce. Si plus de 4 jx 150 F. Olivier GRIMA, 2, rue Guynemer, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.44.59.96.

Vds SMS + 3 man. + 8 jx (Out Run, California Games, After Burner, etc...) 800 F. Jorge CARDO-SO, 4, rue Pierre Curie, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.56.25.55. après 19 h.

Vds SMS II (ss gar.) + 4 jx Alexkid, Rastan, Cloudmaster, Ninja. Px : 900 F. Christophe POU-VREAU, 4, rue Lamartine, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.10.53.

Vds MS 2 + Wonderboy 3 : 600 F le tt ou 300 F le jeu ou éch. ctre Sotb. Christian JOUGLEUX, 43, rue Louis Maury, 55100 Verdun. Tél. : 29.83.92.06.

Vds Sega MS + 3 jx intégrés + 1 man. + pist. 800 F à déb. ou éch. ctre MD. Jérôme CARRERE, 13, lot. du Petit Parc, 49250 Rémy-la-Varrennes. Tél. : 41.57.31.95.

Vds MS + 2 man. + 8 jx + pist. : 1 300 F. Grégory GATE, 12 bis, rue des Cordes, 85400 Luçon. Tél. : 51.97.71.59.

Vds Sega SM + 1 joy + 6 jx (Mickey, Sonic, Slap Shot, Wonder Boy 2, etc...) 1 200 F. Bon état. Pierre JUTON, 11, rue des Métiers, 13111 Coudoux. Tél. : 42.52.09.72.

Vds MS + 7 jx (Golden Axe, Warrior, Mercs...) poss. vte sép. Frédéric NINU, 2, place Ravel, 91270 Vigneux/Seine. Tél. : (16-1) 69.40.05.40.

Vds Sega MS + Rapid Fire + 5 jx. Olivier HELOU, lot. Chapitalia, 64240 Hasparren. Tél. : 59.29.55.93. après 19 h.

Vds Sega MS 2 + 6 jx px : 1 850 F. (ss gar.) Sébastien PIERRE AUGUSTE, 17, av. Georges Pompidou, 14500 Vire. Tél. : 31.68.35.01.

Vds SMS + 8 jx + man. px : 1 700 F. Cédric BOISARD, 8, rue des Erables, 78250 Hardricourt. Tél. : (16-1) 34.74.38.48.

Vds sur SMS World Soccer + Aztec adventure, le tt : 200 F ou éch. ctre RC. Grand Prix. Arnaud GILBERT, Hameau le David, 38850 Billieu. Tél. : 76.55.61.73.

Vds SMS + 9 jx (Sonic, Wonderboys 3...) + 1 man. + 1 pist. px : 1 800 F. Loïc DUFLLOT, 19, rue Beauregard, 25420 Bart. Tél. : 81.90.35.98.

Vds Sega MS. + jx 350 F. Vds Famicom et Magazine console. Gaëtan CREMEL, 9, rue Michel-Ange, 94380 Bonneuil/Marne. Tél. : (16-1) 49.80.97.49.

Vds SMS 2 pad + 9 jx (Asterix, Mickey, Alex Kidd) 1 600 F. Nicolas MARCHAL, 21, rue Frédéric Chopin, 54250 Champigneulle. Tél. : 83.38.29.85.

Vds MS + 6 jx 1 000 F ou éch. Vds PC Engine + 1 ou 2 jx ou vds autre console. Eric CICUTO, 14, les Plaines d'Arnettes, 13920 Saint-Mitre-les-Remparts. Tél. : 42.44.06.68.

Vds MS + 2 man. + pist. + 10 jx : 1 800 F. David SCHUMACHER, lot. les Rouelles, 76640 Vebléron. Tél. : 35.96.96.02.

Vds sur SMS Parlor Games (220 F) Danan (150 F) Shinobi (160 F). Baptiste RUDEAUX, 10, rue du Temple, 17320 Marennnes. Tél. : 46.85.34.27.

## GAMEBOY

Vds GB + Dble Dragon, Batman, Dr Mario, Tetris, Aleyway, Fliper, Caseboy le tt : 1 000 F. Michaël TABA. Tél. : 93.80.09.06.

Vds jx sur GB + btes + notice. TBE : 100 F pce. Vds loupe : 100 F. Fabrice ANFERTE, 91, rue du Mont-Cenis, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.94.88.

Vds F1 Spirit : 100 F. Batman : 120 F. Castlevania : 110 F. Ch. Pliffr II : 150 F ou le tt : 500 F + malette. Benjamin CAYROU, 264, av. du Gal-Leclerc, 76 Clos Cal Mathieu. Tél. : 83.53.35.15.

Vds GB + 4 jx. Marioland, Castlevania + Dble Dragon + Tetris. Etat neuf. Px : 850 F. Gérard BENAMOU, ctre commercial Sauvegarde Duchère, 69009 Lyon. Tél. : 78.35.71.95.

Vds GB + 15 jx + lecteur pour 1 000 F ou ctre GG Wonderboy III, Golden Axe. Thomas SENE, 1, place du Picard, 37140 Bourgeuil. Tél. : 47.97.87.43.

Vds GB complète + 5 jx : Mickey, Side Pocket, Dynablast, Bugs Bunny, Terminator 2 ; le tt : 1 000 F. Christophe LECOUEY, 23, rue Claude Bernard, 77170 Brie Comte Robert. Tél. : (16-1) 64.05.02.33.

Vds K7 GB the : Batman, Gremlins 2, Bubble Bobble, Dble Dragon, Revenge Gator, le tt : 650 F ou 115 pce. Jean-Romain BERAL, 4, villa Blanche, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.22.51.77.

Vds GB + 4 jx : Tetris, Dr Mario, Tennis, Chesm. + pile. Px : 690 F. Alexandre LESAGE, 20, rue René Béon, 78100 St-Germainenlaye. Tél. : (16-1) 34.51.64.81.

Vds GB the + 9 jx : Batman, Word cup Tennis... + adapt. sect. px : 1 000 F. Xavier BEMBENNEK, 8, rue d'Erchin, 59176 Masny. Tél. : 27.90.16.63.

Vds GB + Brite Boy + quadrup. + câble + écoute. + 8 jx the : 1 800 F. Thibaut SACRESTE, 17, av. D'Ours-Mons, 43000 Le Puy. Tél. : 71.09.77.11.

Vds GB + 3 jx (Dble Dragon etc...) + écoute. + câble Linck : 700 F ou éch. ctre GG. Laurent BITOUZET, 14, rue de Binges, 21560 Remilly-sur-Tille. Tél. : 80.37.20.64.

Vds GB + câble Link + écoute. + 4 jx le tt : 700 F. Laurent CHESNAY, 96, rue Pierre Vermeir, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.17.79.

Vds GB + 2 jx : Tetris, Gargoyes Quest + cache protect. + écoute. + câble Link. Px : 750 F. Sébastien BLANC, rue Jean Robic, av. Pierre de Coubertin, 84200 Carpentras. Tél. : 90.63.30.20.

Vds GB + 5 jx : 1 000 F à déb. ou jx seuls. Laurent GALABRU, 1842, route de Roubaix, 59226 Lecelles. Tél. : 27.48.66.19.

Vds GB + 4 jx (Tetris, Ducktales, Bugs Bunny, Princess Blobette) + acces. Le tt : 1 000 F à déb. Colette NOEL, résid. du Dr Legros, 50240 St James. Tél. : 33.48.23.85.

Vds « Revenge of the Gator » px : 150 F. Bertrand GIBERT, 15, parc de Beam, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.48.45.

Vds GB + câble + 2 jx (Tetris, Gargoyle's quest) px : 800 F. Adrien POGGETTI, 29, av. des Colverts, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.66.72.

Vds GB + contrat, paperboy, solar striker, tetris de 500 à 600 F. Vincent COMBEAU, 61, rue des Pleiades, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.72.93.

Vds GB + 8 jx + Light Boy : 1 600 F ou éch. ctre 2 jx SFC. Jean Michel BALBI, 7, rue de Genève, 83100 Toulon. Tél. : 01.36.74.70.

Vds GB : 500 F. (Tetris + R.Type). Mickaël THI-NET, 7, rue François Mansard, 69800 St Priest. Tél. : 78.21.91.47.

Vds GB + 6 jx + acces. val. : 2 500 F. Px : 980 F. Julien MILIONI, 160, route de Genas, 69003 Lyon. Tél. : 78.54.27.46.

Vds 7 jx GB : Castlevania 2, Super RC Proam, Megaman, Dble Dragon. Px : 50 F à 150 F. Elvan BESCOND, 25, rue Marie-Stuart, 78100 St Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.12.99.

Vds jx (Bugs Bunny, Batman Qix, Supermarion quest) : 175 F pce. Mathieu CABRI, 9, place St Glossinde, 57000 Metz. Tél. : 87.76.24.06.

Vds GB + 6 jx (Batman, Tennis) + câble + sacoche + Gamelight. Px : 950 F. Gérard FEDIT, Chez Fauroux, 63190 Lezoux. Tél. : 73.73.10.08.

Vds 40 jx Nes de 80 à 290 F. Zapper + 2 jx : 290 F. Ech. poss. sur Nes Lynx et SFC. Renaud BROISSIN, 31, rue de Fontenay, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.65.91.09.

Vds Nes + 14 jx. Px : 3 000 F. Nes : 290 F. Jx : 200 F. pce. (SMB ; World Cup ; Megaman ; Blade of Steel). Sébastien MARY, 61, rue Garibaldi, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.83.92.15.

Vds Nes + 2 man. + 3 jx (Top Gun ; Bionic Commando ; Robocop) px : 1 000 F. Etat neuf. Pierre-Antoine DOLEANS, 15, rue du Professeur Patel, 69009 Lyon. Tél. : 78.25.46.34.

Vds Nes + 4 jx + câbles + man. + péritel. Px : 1 200 F. 4 jx (Mario 3, Punch Out). Reynald SENTENAC, 118, allée du Parc, 33127 St-Jean-d'Illac. Tél. : 56.21.60.97.

Vds Nes + 3 jx. TBE. Px : 1 000 F. Val. : 2 250 F. Alexandre PERCIER, 49, allée de la Fretille, 25870 Chatillon-le-Duc. Tél. : 81.58.86.91.

Vds jx Nes : Castlevania, TMHT, Xevious, Rush's Attack. Px : 200 F pce. ou 750 F le tt. Cédric ROLLAND, Cherves, 16560 Jauldes. Tél. : 45.69.97.28.

Vds GG + 2 jx : 900 F. Vds Master Gear + 2 jx : 600 F. Jérôme MARIELLO, 1, rue Aristide Maillo, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.20.68.38.

## PC ENGINE

Vds console NEC Coregrafx + quintupleur + 5 joysticks + nbx jx (Formation Soccer, Final match tennis, etc...) Le tout TBE 1 490 F. Florent DABADIE. Tél. : 45.24.28.50.

Vds core grafx + 7 jx CR-TYP EPC Kid 2/ Batman + Ninja S. Dragon S. Bloodia... Px : 1 700 F. Alexandre FIEVET, 5, rue Louis Jouvot, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.32.65.

Vds Coregrafx + 1 jeu + 1 Man ss. gar., val. : 1 000 F. px : 780 F. Nicolas JORNET, 8, place de la Marne, 37300 Joue-Les-Tours. Tél. : 47.53.77.79.

Vds core grafx 2 + péritel + 2 manettes + 2 jx PCKID2 Cybercore, px : 1 100 F. Méhidi BOUHAILOUA. Tél. : (16-1) 43.63.02.54.

Vds nec + joys + 5 jx + adapt. 2 joueurs, px : à débattre. Serge BLANCHE, 3, rue Hostellerie, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.13.09.24.

Vds OC Engine + 4 jx (FM Tennis), px : à débattre. Cyrille MAUVAIS, route de Dampierre, Villers-le-Sec, 70000 Vésoul. Tél. : 84.75.53.45.

Vds 2 jx PC Veigues et Out run, px : 290 F. Pascal VOLLAND, 1, rue M. Brune, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 64.40.57.15.

Vds jx sur Nec : Thunder Blade, After Burner 2, Surrer Star. Px : 250 F, PCF, 600 F tout. Cyril PIQUET, 26, rue Taine, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.36.55.

Vds PC Engine + 1 man + 2 jx, px : 550 F. 3 jx (Nec) à 100 F pièce. David NJITOCK, 55 bd, Michelet, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.40.70.89.

Vds sur Paris rég. Nec + 11 jx : 3 500 F, Nes + 7 jx 2 000 F, NECGT + 1 jeu : 2 000 F. MICHEL (Dimanche 20 h et 22 heures). Tél. : (16-1) 30.54.11.46.

Vds PC Engine + 9 jx + 1 Pad + Pad 3 (J. Chan. Final Soldier + Toy Shop Boys — Image Figh-tetc...). Sammy ELMAM SAMMY, 7, rue Lefebvre Grigny II, 91350 Essonne. Tél. : (16-1) 89.43.37.63.

Vds Coregrafx TBE + 6 jx (SCI, Batman, P47, F. Soldier, Thunder Blade + Pac-Land), px : 1 000 F. David MARISCAL, 391, chemin des Groules, 06600 Antibes. Tél. : 93.74.79.50.

Vds Nec + 8 jx + Quint + 2 man (F. Match, Hit the Ice, Jafkic Chan), px : 1 600 F. Boris PUCCI, 10, rue Pasteur, 83250 La Lande. Tél. : 94.66.53.18.

Vds PC Engine + 4 jx (BE-Ball \* Rock — Onx-bomber Man \* PC KIDD2) à 1 300 F. Pascal BEAUJARD, Le petit Canedel Bat. C 98, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.70.55.

Vds jx Tbe : Darius plus : 190 F, Dodge Ball : 180 F Monster Path : 90 F. Arnaud CACHEUR, 81, rue Roger Salengro, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.68.12.

Vds CGX + 8 jx + Quint + 2 Paddles SS Gar. 2 500 F (poss. vte sép.). Laurent LO-SCHIAVO, 8, chemin de Massebiau, 31180 Saint-Génies-Bellevue. Tél. : 61.74.07.62.

Vds ou éch. Nec + 3 jx ou ctre SFC sans jx, px : 1 300 F à débattre. Laurent CHATENET, 171, rue Mandron, cité du grand parc, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.50.03.79.

Vds Coregrafx + joys. + Doubleur + 3 jx (TV sport football), 800 F ou 5 jx, px : 1 100 F. Frédéric CHAPART, 17, petite av. de la Pyramide, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.35.25.

Vds PC Engine + Man. + 1 jeu (Parasolstar II), val. : 1 290 F, px : 600 F. Sébastien BARBERAT, 15, rue Lamartine, 69150 Decines. Tél. : 72.02.04.92.

Vds jx Nec cartes 200 à 300 F, PC KID2, F. Solter, J. Chan. Tennis SCI, F1 Circus. Alain MENESG-VEN, 9, rue Bague, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.31.88.

Vds pour Nec : Red Albert, Super Darius, Pumping world, Profes. Baseball. Px : 200 F pce, pour CDROM. Laurent DEBARGE, 8, rue Léon Blum, 62170 Courrières. Tél. : 21.75.65.62.

Vds CGX jamais servie + formation Soccer + CXBER Core + O. Wola. Px : 1 390 F. Steve MATHIEU, 8, av. Claude Bernard, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.26.13.

Vds PC Engine + 13 jx, px : 2 500 F. Mickael GUENIK, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.17.17. (après 18 h.)

Vds Coreg. + Barunda + 2 man., px : 750 F + 6 jx (H. THE ICE, FMT, CADASH...) pr : 200 F/pce. Matthieu DESCHODT, 17, rue des Seringas, 59380 Coudekerque-Village. Tél. : 28.61.86.23.

Vds Nec + 2 man. + Quint. + 9 jx (Populous, Neutopia), px : 1 500 F. David COMBE, 32 allée du Valois, 31770 Colomiers. Tél. : 61.15.44.60.

Vds PC Engine + nbx jx, px intér. — vds éch. jx Nec et MD. CLUB NEC, 3, rue P. Baizel, 69009 Lyon. Tél. : 78.39.31.41.

Vds ou éch. jx Nec, Pacland 2 Oof et Dragon Egg, px : 250 F et jx G-Box. Fabrice HOYER, 9, rue Sébastopol, 94510 La Queue-en-Brie, Tél. : (16-1) 45.94.40.69.

Vds PC Engine + 5 jx (Veigues — PCKID2 — Vigilante — Dragon EGG-Skweek), px : 1 000 F. Yannick VERGNOL, 24, rue notre dame du Château, 24100 Bergerac. Tél. : 53.24.99.26.

Vds CDROM Nec + Core + 10 jx Carte (PCKID2) + 35 jx CD (L-DIS, S Prigan) + acc. val. : 8 100 F ; px : 4 400 F. Thomas HORVAIS, 4 square des Villebenettes, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.16.32.94.

Vds jx Nec (200 — 250 F), Bloody, Wolf, Rabio Lepus Sp., Sonson 2, Adv. Island, H-Unit... Thibaut BETHUNE, 16, rue de l'aviation, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.05.92.21.

Vds Coregrafx neuve SS embal. + 1 jeu, val. : 1 000 F, px : 600 F. Claude ESTEVEZ, 533, rue de Nice, 02510 Etreix. Tél. : 23.60.60.80.

Vds Core + CDROM + 2 man. + Quint. + Hero Toma + Dragon Saber, px : 2 600 F. Guillaume FAVINO, 117, rue G. Dohet, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.37.37.38.

Vds jx Nec : Grandzort, Rabioleus, Dragonegg, Tonma, Finalap. Julien MILLIONI, 160, route de Genas, 69003 Lyon. Tél. : 78.54.27.46.

Vds Nec + Aerobalster + Joy, px : 700 F + Joy 3 Bouton Rale NT. dbleur, px : 1 100 F ss gar. Ludovic ROUZADE, 1, square Mozart, 13680 Velaux. Tél. : 42.74.71.66.

Vds PC Engine + 8 jx, px : 1 600 F. Laurent CHAVANNE, 11, rue de Pisany, 16000 Angoulême. Tél. : 45.69.19.59.

Vds 5 jx px : 600 F (Cyber core, Batmann, Hit the Ice, Adventure Island, Final Soldier) ou éch. ctre Paradis et Neutopia II. Antoine PORTALIER, 16 av. Général de Gaulle, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.58.91.54.

Vds Coregrafx + 6 jx, tbe px : 1 100 F à déb. Nicolas ADDALA, La Contadine, 27, rue A. Messenger, 84100 Orange. Tél. : 90.34.14.37.

Vds jx NEC : Formation Soccer FM Tennis PCKID2 etc. de 100 F à 250 F. Jérôme MERLIAUD, 47450 Colayrac. Tél. : 53.47.21.98.

Vds Coregrafx tbe + 5 jx, px : 700 F ou éch. ctre moni. coul. (Péritel). Vincent GLO, 7, A. rue Jules Vincent, 95410 Grolsay. Tél. : (16-1) 39.83.64.85.

Vds jx NEC Bero Blaster Jackie Chan Word Cup Tennis 5 MBW Monotailo Veigues de 100 à 250 F pce. Arnaud SULTAN, 2, villa Manuela av. du Maréchal Leclerc, 06270 Villenne Loubet. Tél. : 93.73.32.81.

Vds NEC + 5 jx (PCKID2, FMT, 1 200 F, Vds Gamegear + 3 5 jx (Mickey, Sonic), px : 850 F. GODET, 45 av. d'Alfortville, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.17.21.

Vds PC Engine 50 Hz + transfo + péritel + quint. + 3 joys + final Match Tennis, px : 1 160 F. Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.



Vds GB + Tetris + Ducktales + Simpsons Escape  
Pc camp deadly. Px : 600 F. Yann HAMONIC,  
18, rue des Ormelets, 22650 Ploubalay.  
Tél. : 06.27.21.87.

Vds jx GB (Siderman, Golf, Dble Dragon, Solarstri-  
ker). Px : 100 à 150 F. Nicolas DAMS, 24, bd  
Mabey, 13008 Marseille.

Vds GB + 3 jx (Tetris, Ducktales, Bubble Bobble)  
+ écout. + câble Link : 750 F. Marc DELLA  
RUSSIA, 38, rue le Ruisseau, 77240 Vert Saint-  
Denis. Tél. : (16-1) 80.83.42.25.

Vds GB + acces. + 4 jx : 900 F. Samuel MAU-  
RANC, 2, rue des Noes Davy, 14500 Vire.  
Tél. : 31.87.02.14.

Vds GB + 19 jx + écout. bon état px : 3 000 F.  
Sébastien MOREL, 9, rue Georges Melles,  
91100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.87.77.

Vds GB + 5 jx (Tetris, Bug's Bunny, Blades of  
Steel, F1, Boy Ducktales le tt : 1 100 F. Vincent  
SARGE, 113, rue Mazarin, 33000 Bordeaux.  
Tél. : 56.92.97.10.

Vds GB neuve + G.Light + bte + 19 jx (Mega-  
man, The Punisher, R.Type). Le tt : 1 800 F. Jean  
Gastien BLONDEL, 11, rue Edmond Valentin,  
75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.04.87.

Vds GB + 8 jx : 1 000 F ou éch. ctre Nec + FM  
Tennis et Formation Soccer. Jérôme DE QUINA,  
115, rue Jean Jaurès, 92800 Puteaux.  
Tél. : (16-1) 47.75.23.90.

Vds jx GB : 100 F. (Grenlin's II, Bural F., Kung Fu  
in your face, Tetris (50 F). Camille NACKAERM, 5,  
rue du Val Fleuri, 13640 La Roque-d'Anthéron.  
Tél. : 42.50.44.55.

Vds GB compl. + 4 jx (Marioland, R.Type, Gar-  
goyles). Px : 900 F ou éch. ctre GG ou Coregrafx  
(+ jx). Pierre VIVIEN, 4, allée F.Léger, 77420  
Champs-sur-Marnes. Tél. : (16-1) 60.05.84.81.

Vds GB + 8 jx + Link tbe : 1 300 F. Yann  
ELFASSY, 148, av. d'Enghien, 93800 Epinay-  
sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.41.36.96.

Vds Boxxlg px : 150 minimum. Sébastien  
BARLES, cité Boisgolin, quartier Rabelrolles,  
13250 Saint-Chamas. Tél. : 90.50.78.01.

Vds GB + jx (F1 race, R.type, Bubble Bobble,  
Gargoyles quest, Side Pocket). Clément VAYS-  
SETTE, 25, rue Labryère, 78000 Versailles.  
Tél. : (16-1) 39.55.52.83.

Vds GB + 5 jx + sacoche px : 1 100 F. Vds jx GB  
de 100 à 150 F. Vds sacoche : 70 F. Anthony  
GILLES, rue de l'Abbaye, 14740 Martragny.  
Tél. : 31.80.26.23.

Vds jx GB 120 à 150 F. Vds jx Nes 200 à 300 F.  
Serge SAINT LAURENT, 4, rue du Dauphiné,  
93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-  
1) 43.84.21.50.

Vds GB + jx (Dragon's air), tbe : 480 F. Chri-  
stophe PERRATON, 3, étang de la Motte, 35590  
Saint-Gilles. Tél. : 99.64.62.82.

Vds GB + 45 jx (Buraifighter, Dble Dragon, Kung  
Fu, Tetris) tbe : 650 F. Leneic DEQUIN, 4, rue  
Edouard Herriot, 91300 Massy. Tél. : (16-  
1) 60.81.78.58.

Vds GB + 6 jx : 1 100 F ou éch. ctre Tregg + 4 jx.  
Morgan TOURHEN, 15, allée du Moulin de Mi-  
gneaux, 91370. Tél. : (16-1) 64.47.13.34.

Vds GB + 3 jx : Marioland, Tetris, Wyzards et  
Warriors X. Ricardo DA SILVA, 6, av. René  
Samue. 92140 Clamart. Tél. : (16-  
1) 46.44.73.71.

Vds GB + 4 jx DDI : Moto Cross, Tetris, Revenge  
of Gators. Px : 600 F. Florent FOUQUET, 4, rue  
Emile Zola, La Madeleine, 27000 Evreux.  
Tél. : 32.28.39.17.

Vds GB + 6 jx (Mario, G. Quest). Px : 1 400 F.  
Axel ZEPPENFELD, 18, rue Eugène Caron,  
92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.19.74.

Vds GB complète 380 F. Vds Tiny Toon : 140 F ou  
le tt : 500 F. TBE. Jérémie ZIRNHELD, 23, rue  
des Hirondelles, 87116 Reichstett.  
Tél. : 88.20.23.26.

Vds jx GB : Marioland et Northstar Ken 1 200 F les  
2. Vds jx Nes : 300 F. Frédéric DELBELQ, 196,  
rue du général Leclerc, 82740 Fouquière-les-  
Lins. Tél. : 21.49.19.86.

Vds GB + 7 jx (Spider, Bat, THMT, THMT 2, SML,  
Rev of the Gators, Tetris) le tt : 1 200 F. Sur Paris.  
Bastien DE SEZE, 32, rue Cassette, 75006 Paris.

Vds GB + 3 jx (Tetris, Mario, Balloon Kid) : 500 F  
ou éch. ctre jeu Super Nintendo. Vincent FOUR-  
NIER, 76, av. JB-Clément, 92100 Boulogne.  
Tél. : (16-1) 46.04.23.26.

Vds 7 jx (Nemesis, Gargoyles quest, Marioland,  
R.Type, Castlevania, etc...) 100 F pce. Nadège  
LUCAS, 57, av. de Rosny, 93380 Neuilly Plai-  
sance. Tél. : (16-1) 43.00.36.51.

Vds GB + Tetris + sacoche : 450 F. Loupe :  
200 F. R.Type : 150 F. Worldcup : 150 F. F1 Race  
+ adapt. : 200 F. Willy AFCHATN, 135, rue  
Danton, 92500 Rueil Malmaison. Tél. : (16-  
1) 47.08.59.89.

Vds sur GB Navy Seals, Zeoth, Octobre rouge :  
160 F pce. Philippe LACOSTE, 160, rue d'Auber-  
villiers, 75019 Paris.

Vds jx : 150 F. (K7) GB. (Robocop, Dble Dragon,  
Mercenary Force, Wyzards et Warriors X. Cédric  
BORNE, 181, rue Dugesclin, 69003 Lyon.

Vds Solarstriker, World cup, Bural Fighter, Dé-  
luxe : 150 F pce. TBE. Antoine RABAIN, 5, av.  
Franco-Russe, 75007 Paris. Tél. : (16-  
1) 45.55.11.21.

## DIVERS

Vds GG + 3 jx Columns, Donald Duck, Gloc +  
adapt. : 990 F. Jean-Christophe GARCIA, 9, rue  
Jacques Stuart, 84000 Avignon. Tél. :  
90.89.41.99.

Vds GG + loupe + 7 jx, ss gar. : 1 600 F ou éch.  
ctre MD + pad + 4 ou 5 jx. Abdel IGUENARAN,  
44, rue Ernest Renan, 69200 VENISSIEUX. Tél. :  
78.00.01.72.

Vds Mickey sur GG : 150 F. Erwan RONDEAU, 13,  
rue Utrillo Brochetière, 44470 Carguefou. Tél. :  
40.50.91.90.

Vds GG + adapt. MS + Sonic, Bubble Bobble,  
Ghouls'n Ghost. Px : 1 000 F. Jérôme WIDE-  
MANN, 1, rue de Kientzheim, 68770 Ammersh-  
wihl. 89.78.26.61.

Vds GG + 4 jx (Columns, Sonic, Monaco GP, Joe  
Montana) + loupe : 1 300 F. Cédric MARTIN, 63,  
bd Romain Rolland, 77220 Gretz. Tél. : (16-1)  
64.07.23.81.

Vds GG tbe + 1 jeu + 1 adapt. : 830 F. Vds Sonic,  
Mickey : 190 F pce. Sacha GHOUZI, 8, rue de  
l'Etang, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1)  
39.69.42.34.

Vds GG + 1 jeu : 700 F. Lionel D'EAUBONNE, 14,  
rue du Président Krüger, 92400 Courbevoie.  
Tél. : (16-1) 43.33.26.22.

Vds jx GG (Monaco GP, Dragon Cristal, Sonic...) :  
200 F pce. Ach. G.-Loc. Idem. Thomas DOUK-  
HAN, 35, rue Victor Hugo, 93700 Drancy. Tél. :  
(16-1) 48.31.47.77.

Vds GG + Wonderboy + Colum. + Master Gear :  
1 100 F. Pierre CHANTEFORT, 1, sq. Alexis Car-  
rel, Mauperthuis, 77410 Clame Souilly. Tél. :  
(16-1) 60.26.05.97.

Vds GG + 6 jx + Master Gear + ss gar. : 1 100 F.  
Cédric ROUILLE, Les Rives de l'Yerres, rue  
Pierre de Coubertin, 91330 Yerres. Tél. : (16-1)  
69.83.91.19.

Vds GG + 4 jx + adapt. Master System + 3 jx :  
2 900 F à déb. Charles JERUSALMI, 72, quai  
Louis Blériot, 75016 Paris. Tél. : (16-1)  
46.47.83.08.

Vds jx GG (Sonic, N.Gaiden, SMGP, Donald Duck)  
de 120 à 150 F + battery pack : 200 à 250 F et  
transfo. Bertrand LOIRAT, 1, rue Victor le Gor-  
geo, 35000 Rennes. Tél. : 99.28.28.04.

Vds GG + 7 jx (Sonic, Donald, Mickey...) + prise  
sect., ss gar. : 1 500 F. Johan LEVY, 631, che-  
min des Groux, 78670 Villennes-sur-Seine.  
Tél. : (16-1) 39.75.58.71.

Vds monit. Thomson tbe + prise péri. : 700 F.  
Philippe PANTAS, 80, rue de l'Abbé Broult,  
75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.29.89.

Vds GG + 3 jx (Sonic), px : 900 F ss gar. ; vds JX  
MD Roboco D Jordan, Calif, Games, Maden 92.  
Matthieu SEBBAN, 9, rue Biot, 51000 Chalons-  
sur-Marne. Tél. : 26.64.47.29.

Vds GG tbe + Colum + Shinobi + Sonic +  
Adapt Sect : px : 1 100 F + envoi à déb. Foul-  
ques BOUDE, 15, rue de Metz, 31000 Toulouse.  
Tél. : 61.22.60.31

Vds GG + Masterg + 10 jx : (Sonic, Mickey,  
Donald, Out run, et Columns) . Px : 1 300 F Joce-  
lyn JEHAN, 16, rue de Cambrai, 75019 Paris.  
Tél. : (16-1) 40.35.04.81.

Vds GG ss gar. + 5 jx (Out run, Donald...) tbe. Px :  
1 300 F Julien FALLICO, La Baratte Argonay,  
74370. Tél. : 50.27.25.12.

Vds GG. Px : 1 250 F + SP Monaco, Wonder Boy,  
Joe Montana. ss gar. Jocelyne FENECK, 12, rue  
du Nivernais, 18000 Bourges.  
Tél. : 48.21.13.47.

Vds ou éch. GG + adapt. Master System +  
Mickey + Wonder Boy + Psychic World +  
Columns. Px : 1 350 F. Yannick MANUS, 82170  
Les Amandiers Fabas. Tél. : 83.87.38.33.

Vds GG + 4 jx (Columns, Super Monaco, GP Sonic,  
Joe Montana). Gonzague DE MALHERBE, 22 bis,  
rue de la Résistance, 78150 Le Chesnay.  
Tél. : (16-1) 39.55.84.92.

Vds GG + 3 jx (Columns, Ninja Gaiden, Halley  
Wars). Px : 1 000 F. Renaud BONZOM, Chemin  
de la Faudade, 31530 Levignac.  
Tél. : 61.85.50.37.

Vds GG + 8 jx : Sonic, Donald + Adapt. sect. et  
Master (tbe). Px : 1 500 F. Laurent SANCIER, 56,  
rue Berrurier, 78320 Le Mesnil-St-Denis.  
Tél. : (16-1) 34.61.79.50.

Vds GG. Px : 1 200 F + adapt. sect. + adapt.  
Master/Game Gear + Columns + 2 jx. Master.  
Nicolas BORNEMAN, 17, rue du Maréchal Le-  
clerc, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-  
1) 40.12.41.69.

Vds GG : Mickey, Out run + (boîte d'origine) ou  
ctre jx inter. : Sonic, Chasse Q.S. etc... Rodrigo  
BUSTAMANTE, 6, av. Claude Debussy, 92000  
Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.82.78. 17 à 19 h.

..Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ...  
Néo Géo ... Game Boy ... Game Gear ... Lynx ... Nes ..

SUPER NES

STREET FIGHTER II  
(US)

449 F

MEGADRIVE

EUROPEEN CLUB  
SOCCER

Version française  
349 F

ET TOUS LES AUTRES TITRES  
FRANCAIS ET AMERICAINS SONT A  
**449 F**

**OCCASION - NEUF - REPRISE**  
La console de jeux... tout simplement !!!

..Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ...  
Néo Géo ... Game Boy ... Game Gear ... Lynx ... Nes ..

TOUTE LA CONSOLE DE JEUX  
CHEZ VOUS EN 48 HEURES !!!

MEGADRIVE  
SEGA

NINTENDO  
GAME BOY

GAME GEAR  
LYNX

NEO GEO

**3615**  
CONSOL PLUS

on vend...du neuf, de l'occasion  
et on rachète

**3615 CONSOL PLUS**  
Tel : (16 ) 92 02 06 04

La Console de Jeux... tout simplement !



# COMMANDEZ LES PREMIERS NUMÉROS DE CONSOLES +



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6



Numéro 7



Numéro 8



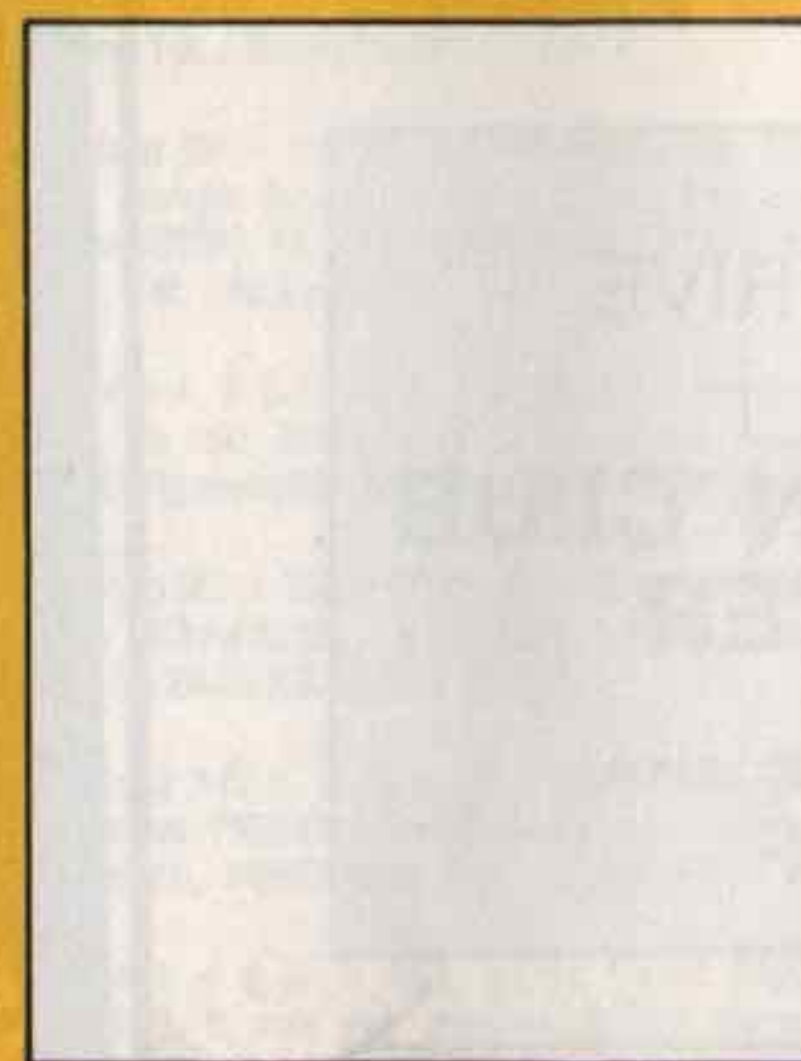
Numéro 9



Numéro 10



Numéro 11



RETOURNEZ-NOUS DÈS AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÉGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

## BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) <input type="checkbox"/>	Numéro 2 (451002) <input type="checkbox"/>	Numéro 4 (451004) <input type="checkbox"/>	Numéro 6 (451006) <input type="checkbox"/>
Numéro 1 (451001) <input type="checkbox"/>	Numéro 3 (451003) <input type="checkbox"/>	Numéro 5 (451005) <input type="checkbox"/>	Numéro 7 (451007) <input type="checkbox"/>
Numéro 8 (451008) <input type="checkbox"/>	Numéro 9 (451009) <input type="checkbox"/>	Numéro 10 (451010) <input type="checkbox"/>	Numéro 11 (451011) <input type="checkbox"/>
Nombre de numéros :		Somme totale :	

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐

Chèque postal ☐

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : ..... (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.



Vds GG + Columns + adapt. sect. Px : 790 F. Vds  
Sonic, Donald. Px : 180 F pce. Michael  
MAUREL, 5, rue des droits de l'homme, 78280  
Meyencourt. Tél. : (16-1) 30.57.54.05.

Vds GG + 3 jx jamais allumés. Px : 900 F. Super  
R-type et Adventure Island pour SFC. Franck  
MAUREL, Quartier Saint-Martin, 13480 Car-  
cassonne. Tél. : 42.22.19.31.

Vds GG + 2 jx (Columns + Mickey). Px : 890 F.  
Charles MAUREL, Les Combes-de-Marty,  
11000 Carcassonne. Tél. : 68.78.81.26.

Vds GG + Battery Pack + Câble + 9 jx. Px :  
1 000 F (à déb.). Franck DALLAVALLE, 6, lo-  
tissement Petite Forêt, 67260 Burbach.  
Tél. : 88.01.35.70.

Vds GG tbe + Shinobi + Mickey + Wonderboy.  
Px : 700 F. Guillaume CENDRIER, 191, rue  
d'Alsace, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.35.53.

Vds GG ss gar. + 2 jx + transfo. Px : 1 000 F.  
Brice DUCROT, 31, rue Florac, 13009 Mar-  
seille. Tél. : 91.73.81.20.

Vds GG + 6 jx + transfo. Px : 1 300 F. Vds Master  
Gear + 3 jx MS (Sonic, Wonderboy B...). Px :  
500 F. Alexis ROLLAND, 122, Chaussée Jules  
César, 95520 Osnay. Tél. : (16-1) 30.32.37.34.

Vds GG + jx : 4 GG + 5 MS + adapt. sect. et  
MS-GG val. 2 400 F. Px : 1 600 F. Rémi MON-  
TELS, Polignac, 43000 Le Puy.  
Tél. : 71.02.36.32.

Vds GG + 2 jx (Columns, Sonic). Px : 950 F (jamais  
allumé). Michael BIBIERE, 73, rue de Verdun,  
94500 Champigny. Tél. : (16-1) 47.06.88.59.

Vds GG + jx (Sonic, Mickey, Donald,...). Px :  
850 F. Julien VELLUTI, 24, rue Guillaume Apol-  
linaire, 33700 Mérignac. Tél. : 56.12.02.03.

Vds GG + 2 jx : G-Loc et Columns + adapt. sect.  
Px : 1 000 F à déb. Philippe MARTINEAU, 13,  
impasse Eugène Delacroix, 85000 La-Roche-  
sur-Yon. Tél. : 51.37.67.44.

Vds GG + MSGear + Sonic, Donald, Mickey,  
Columns, + sacoche et adapt. sect. Vds sur MD  
DRAH. Guillaume SERVOZ, 44, rue Jules Ferry,  
94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 48.72.69.75.

Vds 4 jx GG tbe (Outrun, Donald Duck...). Px :  
700 F. Ludovic SELLAM, 28, rue Saint-Germain,  
93230 Romainville.

Vds GG + 5 jx. Px : 1 200 F. MD + 4 jx. Px :  
1 100 F (Donald, Mickey, Sonic, Out run, Columns)  
Laurent SCHELIQUET, 9, rue Leverrier, 66000  
Perpignan. Tél. : 68.56.81.15.

Vds GG + 6 jx + loupe + transfo. neufs : janvier  
92. Px : 1 790 F ss gar. Alexandre Vatalaro, 43,  
allée Montmartre, 93320 Pavillons sous Bois.  
Tél. : (16-1) 48.48.03.05.

Vds GG + 3 jx : Wonderboy, Mickey, Columns.  
Px : 800 F tbe, ss gar. Yanseine BEAUTOUR, 59,  
av. des Hortensias, 93370 Montfermeil.  
Tél. : (16-1) 43.32.67.76.

Vds GG + Wonderboy. A déb. Annabelle RAZA-  
FIMBELO, Fossemanant « La Boissellerie »,  
90180 Conty. Tél. : 22.42.71.54.

Vds GG + 2 jx : Columns et Sonic + casque. Px :  
1 000 F. Nicolas HIFF, 7, rue Staedel, 67100  
Strasbourg. Tél. : 88.39.58.43.

Vds GG + Sonic + Joe Montana + Columns +  
loupe + Adapt. Val. : 1 750 F, px : 1 200 F.  
Laurent HECK, 17, chemin de Cantepedrix,  
06130 Grasse. Tél. : 93.77.99.54.

Vds jx GG, GB ou éch. ctre jx Super Famicom.  
Cher. contact. Antoine MADEUX, 10 bis, rue de  
la Montagne, 17330 Loulay.

Vds GG + adapt. + 3 jx : Columns, Out run, Golf  
+ housse. Px : 1 200 F. Sébastien MARCELLIN,  
7, rue des Beauvettes, 78570 Andresy.  
Tél. : (16-1) 39.74.88.14.

Vds GG + 3 jx tbe. Px : 750 F. Paul NGO, 6, rue  
du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1)  
45.89.36.34.

Vds GG, tbe (fév. 92) + 2 jx (Sonic). Px : 900 F.  
Alexandre ZAMMIT, 4, rue Victor Hugo, 91260  
Juvisy-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.21.21.91.

Vds GG + 9 jx + batterie + adapt. sect. ou éch.  
ctre PC Engine GT + 3 jx. Maxime DONCK, 57,  
rue Henri Barbusse, 51100 Reims.  
Tél. : 26.02.32.34.

Vds GG + 5 jx : Sonic, Mickey, Shinobi, Wonder-  
boy, Columns. Tbe. Px : 1 800 F. David HAUTE-  
VILLE, 34, rue du Luizet, 69100 Villerbanne.  
Tél. : 78.93.84.99. (av. 19 h)

Vds GG + sac + batterie + adapt. Jx Master  
système + transfo. + 5 jx. Val. : 3 400 F, Px :  
2 400 F. Jean-Baptiste TABIN, Plan de Sau-  
mano, 84800 Ile-sur-la-Sorgue.  
Tél. : 90.20.33.87.

Vds jx sur SFC : Mario 4, Gouls'n gots et Super  
soccer. Px : 400 F pce. Raphaël JERU, 41, rue  
Claude Monet, 72100 Le Mans.  
Tél. : 43.86.37.66.

Vds Super R-type sur SFC sur Vienne et environs  
Px : 400 F. Rodolphe BOHE, RN 86, 42520 St-  
Pierre-de-Bœuf. Tél. : 74.87.13.29.

Vds sur SFC Mario 4 et Super Wrestlemania. Px :  
350 F pce ou éch. ctre Zelda 3, Super EDF.  
Frédéric MAECHLER, 16, rue Théophile Schu-  
ler, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.61.50.

Vds ou éch. jx SFC : Populous, Goemon, Tennis,  
Top racer, rech. contacts SFC sur Amiens.  
Alexandre LIVERNEAUX, 13, lot le Vieux Châ-  
teau, 02150 Sissonne. Tél. : 23.80.41.55.

Vds jx sur SFC, Cgxcdrom et Supercdrom nec. Vds  
SGX et Turbo. Denis LAI, 122, Boulevard Murat,  
75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.99.22.

Vds SFC + 6 jx (Formation, Soccer, Zelda 3, etc)  
tbe. Val. : 6 500 F; Px : 3 500 F. Julien CRESME,  
29, rue de Saint-Germain, 95240 Cormeilles-  
en-Parisis. Tél. : (16-1) 34.50.81.33.

Vds sur SFC Final Fight, Soul Blader; Px : 450 F.  
SD Great Battle; Px : 350 F. Régis BERTHON, 68,  
rue d'Enghien, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1)  
39.59.64.32.

Vds jx SFC (Soul blader, Zelda 3). Px : 400 F pce  
ou éch. ctre jx SFC. Gabriel BARBAULT, 6 bis,  
rue du 18 Juin 1940, 94700 Maison-Alfort.  
Tél. : (16-1) 48.93.69.35.

Vds jx Super Famicom et jx Neo Geos. Patrick  
NALLINO, 1, impasse les Malines, 91090  
Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.

Vds jx SFC : Pilotwing, Final fight. Px : 310 F pce.  
Laurent CHAPPUIS, 47, rue Michel Simon,  
51100 Reims. Tél. : 26.38.38.66.

Vds jeu SFC Actraiser, px : 250 F. Jeu Gameboy :  
Final fantasy, Legend, px : 120 F, éch. possible.  
Olivier LECOMTE, 11, Boulevard Jean Jaurès,  
45000 Orléans. Tél. : 38.62.76.30.

Vds sur SFC Actraiser et Joe and Mac et XE1-SFC.  
Frédéric LEBUQUE, 10, rue Paul Lorillon,  
95440 Ecouen (Val D'Oise). Tél. : (16-1)  
39.92.13.93.

Vds 2 jx Nintendo : Addams family et WF wrestle  
mania (Version US). Px : 500 F. Issam DJABRONI,  
27, rue des Ardennes, 75019 Paris. Tél. : (16-1)  
48.03.31.51.

Vds Super Famicom. Ss gar. tbe + 2 jx : F-Zéro et  
Super-tennis. Loïc LE BIHAN, 32, rue Amédée  
Usseglio, 92350 Le Plessis-Robinson.  
Tél. : (16-1) 46.30.34.94.

Vds Super Nintendo + S. Mario World (état neuf).  
Px : 1 100 F. Arnaud CHAUTANT, 33, route du  
Mont Cindre, 69450 Saint-Cyr-au-Mont-d'Or.  
Tél. : 78.83.47.74.

Vds sur SFC : Actraiser, px : 250 F; WWF, px :  
400 F; Ranna, px : 400 F; Exhaust heat, px :  
350 F., tbe. Thierry WESENFELDER, 16, rue  
Louis Dardenne, 92170 Vanves. Tél. : (16-1)  
46.62.61.03.

Vds Super Mario World sur Super famicom. Px :  
250 F. Eric LUCAS, 4, rue du Chemin Noir,  
59160 Lomme. Tél. : 20.22.87.21, ap. 20 h.

Vds SFC + 2 man. + Mario 4 + Super tennis. Px :  
1 500 F ou ctre SFC / SNES. Jonathan NGUYEN,  
37/39, av. Charles Rouxel, 77340 Pontault-  
Combault. Tél. : (16-1) 64.43.83.97.

Jx sur SFC : Contra IV, px : 400 F; Castelvania IV,  
px : 350 F; Pro soccer, px : 200 F; Goemon fight,  
px : 300 F; Super adventure island, px : 300 F.  
David CORTA, 52, rue de la Coussaye, 95880  
Enghien-Les-Bains. Tél. : (16-1) 34.17.41.66 ou  
39.64.94.46.

Vds jx SFC (Contra, Joe and Mac, GNG, Mario,  
etc...). Px à déb., pas d'éch. Daniel CHARBIT, 24,  
rue de la Falsanderie, 75116 Paris. Tél. : (16-1)  
47.27.19.83.

Vds sur SFC Mario 4 et Super Wrestlemania. Px :  
350 F pce ou éch. ctre Super EDF, Zelda 3.  
Frédéric MAECHLER, 16, rue Théophile Schu-  
ler, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.61.50.

Vds Super Famicom + 3 jx. Ss gar. Px : 2 000 F  
(R-type, F-zéro, Formation soccer). Stéphane  
DACCORDI, 16, place Emile-Zola, 54510 Tom-  
blaine. Tél. : 83.21.31.36.

Vds Super famicom + 4 jx (Rushing beat, Super  
Ghouls & Ghost...). Px : 2 900 F. Sandrine  
CAMPS, La Mazenode, Bt E1, av. Mireille  
Lauze, 13011 Marseille. Tél. : 91.42.96.02.

Vds SFC + 5 jx (F-Zéro, Super soccer...). Px :  
2 290 F ou éch. ctre SFC JAP + 3 jx. Sébastien  
GUY, 10, rue des Hortensias, 13300 Salon.  
Tél. : 90.42.02.03.

**Le football selon  
Elite : European  
Championship.**

**Interview : tous  
les secrets du  
grand Sid Meier**



# PCreview

Le magazine  
des jeux PC

Nouvelle série

n°1

Octobre 1992

31  
32  
DISQUETTE  
33.00F



Leather Goddesses  
elles reviennent !



CD-I Philips : ce  
qu'il faut savoir

Joysticks : branchez  
vous facile

**Tout savoir sur la musique  
assistée par ordinateur**

**EN KIOSQUE  
LE 15 SEPTEMBRE**

## AU SOMMAIRE :

- Tout savoir sur les joysticks
- Un dossier de Trucs et Astuces pour votre machine
- Le point sur le CD-I
- Le guide de la musique assistée par ordinateur
- Ouvrez votre PC sur le monde extérieur avec la communication par modem
- Une interview de Sid MEIER le réalisateur de Civilisation

**Et bien sûr...**

- La rubrique PREVIEWS pour connaître l'avenir des jeux PC
- Le courrier
- Le S.O.S.
- Les plans

**Et en plus LA DISQUETTE de démo gratuite :  
INTERNATIONAL SPORT CHALLENGE et  
JILL OF THE JUNGLE**

**PRIX : 33 F**







Ech. jx Lynx (Mrs Pacman, Gates of Zendocon), **Bastien BONALUMI**, 10, rue du Vivelay, 95740 Frépillon. Tél. : (16-1) 30.40.08.18.

Ech. jx sur MG, TBE. (Immortal, Rambo, Zoom), ctre Last Battle, Pit Fighter, 2 cru de Dudes. **Alexandre MARAEURA**, 38, Cami dé Capbat, 94230 Sirois. Tél. : 59.68.66.99.

Cher. contacts sur Superfamicom. **Christophe HAK**, 9, rte de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.

Ech. jx MD : Streets, Smart, Toe Jam And Earl, Ghoul's N Ghost, Foot, Alex Kidd ctre Spiderman, etc. **Minh-Thu VU**, 248 bis, bd Voltaire 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.67.37.68.

Vds Nes + zapper + man. + 8 jx (DDragon 2...) : 1 500 F ou éch. ctre SFC + man. + jx. **Peter-Jim PAMEOLE**, 94, bd de la République, 59240 Bunkerque. Tél. : 28.69.22.10. Ap. 17 heures.

Ech. CPC 6128 mono. + 60 jx ctre 2 jx MD. **Olivier PATAOU**, Ty-Mahé 29270 Motreff. Tél. : 98.99.55.61.

Ech. jx Gameboy ctre jx MD (2 jx ctre 1). **David CARPENTIER**, 6, rue Joachim du Bellay, 29200 Brest. Tél. : 98.44.40.80. (Ap. 18 heures).

Ech. jx Nes Teenage Mutant, Hero, Turtles ctre Turtles 2. **Sébastien SANCHEZ**, 7, lotissement Plein Sud, 66120 Font-Romeu. Tél. : 98.30.36.31.

Ech. Kung Fu Master ctre autre jeu sur Gameboy. **Eustache STRIBIT**, 29, rue du Haut Chemin, 57700 Ranguevaux. Tél. : 82.58.38.52.

Ech. Nes + zapper + 1 jeu ctre Apple II lazer 3000. **Frédéric LASCOUT**, Pêche Boudie, 46120 Lacapelle Marival. Tél. : 65.40.91.85.

Ech. Duck Tales ctre Mario Bros 2. **Darren MEADEN**, 65230 Cap de Larrière Betpouy. Tél. : 62.99.78.47.

Ech. SMS + 6 jx + 2 man. (Alex Kidd, GG...) ctre MD. **Yvan HADDAD**, 4, rue du Maréchal Maison, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.58.88.

Ech. ou vds jx Supraphx, Core, MD, SFC (v.f), GB. Vds Supergraf : 1 100 F. Jx : 150 F à 250 F. **Jérôme LENZOTTI**, 9, chemin de la Valorière, 30390 Aramon. Tél. : 66.57.04.03.

Ech. Nes + 6 jx (Paper, Turtle, DD2, etc...), the, ctre Coregraf + 2 man. + 2 jx (- 3 ans). **Mathieu REDARES**, 9 bis, rue Maximum Dhombres, 30100 Arles. Tél. : 66.78.68.63.

Ech. Nintendo + 3 jx + GG + 1 jeu Batterie Pack; ctre Superfamicom (ou Super Nintendo + jx). **Lyes AKHARIB**, 75, allée des Charmilles, 93190 Livry Gargan. Tél. : (16-1) 43.02.97.81.

Ech. jx Superfamicom : Final Fight, Actraiser, Mario 4 ctre Zelda 3 ou Dragon Ball Z. **Samuel MARTINELLO**, 1, place Notre-Dame, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.05.42.

Ech. Yeno + 2 man. + 3 jx ctre Sonic GG. **Lionel GUTIERREZ**, Le Maine St Pompon, 24170 Belves. Tél. : 53.28.47.55. (W.E).

Ech. jx SMS (Out Run, Vigilante, DDragon, California, Games the Ninja, etc...). **Eden REIGNIEZ**, 10, chemin de la Justice, 23700 Ville-Auzance. (Creuse).

Ech. Nec + MD jap + jx ou 1 console + 1 lect. CD port Sony ctre Superfamicom + 4 jx. **Karim YAMNAINE**, 12, lotissement Pech Taulier, 11290 Lavalette. Tél. : 68.26.84.91.

Ech. Fantasy Zone ou Black Belt ctre Astérix, Out Run ou World Games. **Jean-Benoît MORIN**, 41, rue de Uaire, 25369 Nancray. Tél. : 81.55.27.31.

Ech. jx MD Sonic Thunderforce 2, ctre TF3 Street of Rage, Robocop, Gynoug, Devil Crash, Astik. **Pierre ANCELIN**, 1, av. Paul Langevin, Bagnols-sur-Cèze. Tél. : 66.89.11.14.

Ech. Tortues ctre Gauntlet 2 ou Blowout, ou Totallyrad. **Sébastien HEMON**, 19-25, rue de la Quée, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.38.01.13.

Ech. jx MD Strider Mercs, Ghoul's N Ghout ctre TF3, Fantasia ou autres. **Yanneck KAAG**, 4, du Bal. de Gaulle, 67490 Dettwiller. Tél. : 66.91.40.14.

Ech. Tetris, Mario 2, Zelda 1 ctre Mario 3, Battle of Olympus, Top Gun 2. Sur Paris. **Alan KERROUX**, 17, rue Xaintrailles, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.23.70.39.

Ech. vds, ach. jx sur Superfamicom. Ach. Neo-Geo + 1 joy + 1 jeu (ou sans) pour 1 800 F. **Alexandre LIVERNEAUX**, 13, lot Le Vieux Chateau, 02150 Sissonne. Tél. : 23.80.41.55.

Ech. jx PC VGA Sound Blaster (3'5 ou 5'1/4). Belgique uniq. Env. liste. **Nicolas DESLOOVERE**, 44, rue de la Croix, 1050 Ixelles. Belgique.

Ech. Atari 520 STE + 50 jx ctre MD + Soug jx (Sonic, Mickey, Quackshot, etc...) + man. **Nicolas DE BODARD**, 5, rue Newton, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.20.99.89. (W.E).

Ech. TMHT et SML ctre Robocop et Motocross Maniac ou Prince of Persia. **Bastien VENEL**, 1, rue St-Eloi, 77870 Vulaine-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.23.96.27.

Ech. Streets of Rage, The Immortal, Strider et Super Real Basket Ball. **Guillaume PAUL**, 15, rue de Netreville, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.06.33.

Ech. jx sur Nec, Form.Soccer,FMT, OP.Wolf, Tonma, Hit the Ice. Ch. Neutopia II, Sup.Vball. **Ludovic PAUMIER**, 136, ch. du Mas de Boudan, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.81.12.

Ech. jx sur Nec + cartouches, CD. **Benjamin NICAISE**, 46, route de Savignies, 60000 Beauvais.

Ech. jx Gate of Zendocon ctre Basket Brawl ou Blue Lighting. **Florian JEGO**, 303, bd de la République, 13300 Salon de Provence. Tél. : 90.56.03.82.

Ech. jx Sega MS (Rastan Alex Kidd II Woni, Erboy II Lord off the Sword) ctre Sonic Asterix. **Michaël TARQUINI**. Tél. : 94.74.24.95.

Ech. jx GB, Burai Fighter, Gremlins 2 ctre Megaman TMHT 2, Prince of Persia, Robocop I ou II. **Camille NACHAERTS**, 5, rue du Valfleur, 13640 La Roque d'Antheron. Tél. : 42.50.44.55.

Ech. MD + 2 man. + 4 jx (Golden Axe, Italia 90, J.Madden, W. War) ctre Neo-Geo + 1 man. + 1 jeu ou vds : 1 500 F. **Benoît PINTEAU**, région parisienne. Tél. : (16-1) 49.69.02.70.

Vds 30 jx Nec ou éch. ctre SFC + jx. Vds Mickey sur GG : 150 F. **Yuma DECAUX**, 100, bd Belletrud, 06130 Grasse. Tél. : 93.36.37.80.

Ech. photocop. de poche panasonic + dictaphone ctre 4 jx Nec : Galag, PCK, Chase, P.Star. **Sylvain GREGOIRE**, 4, pl. Saint Léonard, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.30.22.

Ech. SMS compl. + Wonder boy 3, ctre Gameboy + jx. (Mario Land). **Grégory MONTEMONT**, 195-197, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.63.18.54.

Ech. vds jx sur ST et GG. Vds jx Lynx et Sega. **Bruno BONALUMI**, 10, rue du Vivelay, 95740 Frépillon. Tél. : (16-1) 30.40.08.18.

Ech. Battery Gboy + 1 jeu ctre un jeu GG. (Sonic). **Olivier MONCORGE**, 5, impasse des Peupliers, 42190 Charlieu. Tél. : 77.60.07.57.

Ech. jx Nec : PC Kid 2, Burning Angels... ctre F. Soccer, Parasol Star, FMT... sur Lyon, Bourg. **Philippe MOISSONNIER**, 11, av. Roberto Rossellini, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.93.02.51.

Vds, éch. jx Neo-Geo Super Nintendo, MD : 200 F. GG. **Jean ABLASOU**, 96, rue de Villiers, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.54.14.

Ech. GG + Master Gear + Coupe + Alim + Alim Auto + 8 jx (Fray, Sonic, Donald...) + 4 jx MS ctre SFC. **Fabrice AUTOUR**, 44, rue Pierre Brossolette, 91350 Grigny.

Ech. sur Superfamicom : Actraiser ctre Contra Spirit ou ctre 400 F ou un autre bon jeu. **Johan BACHIR**, 34, Les Maisons du Parc, Domaine de l'Estel. 13700 Marignane. Tél. : 42.09.09.58.

Ech. 3 jx sur Master ctre Sonic, After Burner, Mickey ou autre. **Yann PEROCHON**, 10, rue Jacques Cœur, 18000 Bourges. Tél. : 48.69.03.40.

Ech. jx SFC : SMB4, Pilotwings ctre Castelvania 4, Actraiser, Zelda 3 ou ach. **Thierry LASSUEUR**, 30, rte du Signal, 1018 Lausanne. Suisse. Tél. : 19.41.21.312.63.91.

Ech. jx MG (Ken, Rambo III, Soccer, Thunder, Force III, et F22) ou éch. MG + 6 jx ctre SFC + 3 jx. **Stéphane VANEL**, 32, rue Roublot, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.94.92.55.

Ech. jx sur MD (MJ Sonic, Mickey, Volley, etc...) et jx Lynx (poss. Check.F, B.O, etc...) Cher. jx SFC. **Erwan POTTIER**, Kerbois, 56950 Crac'h. Tél. : 97.56.64.32.

Ech. jx Lynx : Slime World, Warbirds, Blue Lighting. Checkered Flag ctre Rygar T. Sub. **Nicolas MOMOT**, 11, rue Rosset, 51100 Reims. Tél. : 26.87.60.25.

Ech. MD + 5 jx ctre Superfamicom compl. + 2 joy + Final Fight. **Renaud LEFEBVRE**, 1, rue d'Isigny, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.46.44.31.

Ech. jx Nes Castelvania, Simon's Quest ctre Low G, Man, Roller Games, Tortues 2. **Michaël MOURROT**, av. Maréchal Foch, 89 bis, Le Mas des Figuières, 06480 La Colle-sur-Loup. Tél. : 93.32.01.12.

Ech. jx MD Fr.Centurion ctre F.22 et Decap'attack ctre Wonderboy V et vds Beast. **Guilhem BASCLE**, av. du Lac, 04860 Pierrevert. Tél. : 92.72.28.47.

Ech. vds, ach. jx sur Superfamicom. **Julien RECHIA**, 185, bd Vincent Auriol, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.65.84.

Une association de joueurs gère vos échanges sur toutes les consoles. **FUN CLUB**, 13, av. des Acassias, 77290 Mitry. Tél. : (16-1) 64.80.97.43. Répondeur.

Ech. jx MD Super Hang on, Sonic, Robocod, Wonderboy 3. **François PICHON**, 4, place des Sorbiers, 27930 Angerville-la-Campagne. Tél. : 32.28.25.25.

Ech. SMS + pist. + 2 man. + Mickey, Altered Beast et Wonderboy 3 ctre SFC + 1 jeu. **Vianney CLERBOUT**, 349, rue de la Planque, 59310 Auchy-les-Orchies. Tél. : 20.61.81.46. Ap. 19 h.

Ech. MD + 22 jx + Arcstick + joy ctre Neo-Geo + 4 jx min. + 2 man. Ech. GG + 1 jeu. **Richard JACQUET**, 7, route de Villemeneux, 77170 Brie-Comte Robert. Tél. : (16-1) 64.05.17.90.

Ech. MD + 1 man. + Arcade Powerstick + 3 jx (Mickey, Street of Rage, Strider) ctre GT Turbo + 1 jeu. **Julien HANANEL**, 142, bd Gallieni, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 40.85.01.52.

Vds SMS : 800 F; Amstrad 6128 + 240 jx + man ou ctre MD + 3 jx. **Philippe MORAND**, 10, rue Eugène de la Croix, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.66.13.

Vds Nes + 14 jx : Tic et Tac; Mario 3 etc. Val. : 5 000 F. Px : 3 000 F. **Nicolas BINOIS**, bd Louis Merendol, 13121 Aurons. Tél. : 90.55.63.44.

Ech. Moonwalker ctre Out Run ou GP Monaco ou JB Douglas Boxing ou Toki. **Thomas BEGUE**, 5, rue de l'Oisans, 38240 Meylan. Tél. : 76.90.07.95.

Ach. sur MD, Monaco GP, phantasy Star III, Out Run, Road Rush : 150 F. Ech. R.Of Shinobi ctre Moonw., Out Run, Quackshot. **Sylvain DELLA VITTORIA**, 58, av. Robert Shuman, 13002 Marseille. Tél. : 91.91.49.81.

Ech. jx MD : Street Smart, ToeJam and Earl, etc. ctre Last Battle, Devil Crash, etc. **Minh Thu VU**, 248 bis, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.67.37.68.

Ech. MD + 2 joy + nbx jx ctre GG + jx en TBE. **Mathieu JACQUIER**, 15, parc de la Tuilière, 65800 Aurilhan. Tél. : 62.36.44.49.

Ech. Mario 4 et Goemon Gambarre sur SFC. **Cyril ALLUIN**, 24, rue de l'Eglise, 62360 Isques. Tél. : 21.91.04.40.

## CLUBS

Cher. adhérent : Club NEC, MD, MS, Sup Nintendo. Ach., éch. vds jx. **Christophe ALARDET**, 4, square Paul Valéry, 78760 Pontchartrain. Tél. : (16-1) 34.89.29.84.

MD. MS. GG! Mega Club Service! Trucs, codes, éch. vte. ach. Club gratuit. **Olivier STRAPPAZ-ZON**, 1, rue du Plaqueminiér, 83400 Hyères. Tél. : 94.85.48.20.

NEC Club, éch. vds jx Nec. Adhères au Club NEC. Vds CD : 1 200 F. **Georges NADASI**, 88, rue Remont, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.81.65.

Ech. sur Mégadrive, venez vous inscrire au Club MEGA. **Thierry VATIN**, 1 bis, allée du Beau Manoir, 76620 Le Havre. Tél. : 35.44.08.55.

Cher. tout sur « Twin peaks ». Ech. poss. **Jérémy DURAND**, route de la Gare, 41200 Villenerviers. Tél. : 54.76.85.82.

L'Anglais dans tes jeux, traduit par correspondants Anglais, en joignant une photo + 2 timbres. **Baloo DESCHAMPS**, 79335 — 3/98, allée des Thuyas, 94261 Fresnes Cedex.

Club de location, cher. adhérents. **Matthieu CASTELLANI**, 26, rue Pasteur, 59239 Thumeries. Tél. : 20.86.91.09. ou 20.86.94.91.

Cher. contacts Super Nes, Pal en Bretagne. Vds Spiderman sur MD et TMHT sur Nes. **David ROQUES**, 5, rue Raymond Quéro, 56100 Lorient.

Nouveau Club MD éch. conseils Tips. Appelez nombreux. C'est d'enfer. **TILL**. Tél. : 66.22.04.56. (Ap. 19 h).

## CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31  
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.  
**Abonnements** : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

## RÉDACTION

### Rédacteur en chef

Jean-Michel Blottière (2184)

### Rédacteur en chef adjoint

Robert Barbe (2143)

### Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert (2170)

### Secrétaire de rédaction

Isabelle Moatti et Pascale Chouffot (2267)

### Maquette

Christine Gourdail (2191), Marie-José Esteve (2188), Bernard Gortais.

### Photographe

Eric Ramarosan (2192)

### Secrétariat

Juliette van Paaschen (2196)

### Ont collaboré à ce numéro

François Hermellin, correspondant permanent au Japon, et Laurent Defrance, Elisabeth Esteve, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Marc Menier, Philippe Tilikete dit Fifi, Axel, Banana San, David Téné, Marc Lacombe, Danielle Sansy, Wieklen, Jimmy H., Kaneda Kun, Matt Rick, Julian, Bill, Rad, Morgan, Doguy, Chris, Robby, Calamity Jane, Homer, Douglas Alves.

## MINITEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

## ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (1) 46 62 20 00

### Directeur de la publicité

Antoine Tomas (2204)

### Chefs de publicité

Sylvie Houeix (2201)

Claudine Lefebvre (2202)

### Assistante de publicité

Cécile-Marie Réyé (2856)

### Ventes

Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.  
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

### Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.

France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse).  
Étranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.

### Promotion

Marcella Briza (2161)

### Directeur Administratif et Financier

Margaret Figueiredo (2499)

### Fabrication

Jean-Jack Vallet (2166)

## Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par  
**Consoles Plus SNC** au capital de 10 000 F.

Principal associé : **EM-Images SA**

Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

### Gérant et Directeur de la publication :

Francis Morel

### Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
Tirage de ce numéro : 130 000 exemplaires.

### Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel

Dépôt légal : 3<sup>e</sup> trimestre 1992

Photocomposition, montage : **Mismac, Europresse.**

Photogravure : **Proprint. Couverture : Image.**

Imprimeries : **Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.**

Distribution : **M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.**

Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 18/19 et 138/139.





# NOTATION SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

**DIFFICULTE :** le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

**NOMBRE DE VIES :** il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

**OPTIONS CONTINUES :** les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

**NIVEAUX DE DIFFICULTE :** si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

**CONTROLE :** est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

**PRESENTATION :** il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

**GRAPHISME :** les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

**ANIMATION :** Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

**BANDE-SON :** cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

**JOUABILITE :** les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

**DUREE DE VIE :** combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

**INTERET :** tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

**NOMBRE DE JOUEURS :** ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !



## PREVIEWS

Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

# TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :



SHOOT'EM UP



PLATES-FORMES



BEAT'EM UP



CONDUITE



SPORT



AVENTURE



SIMULATION



REFLEXION



ARCADE

# NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

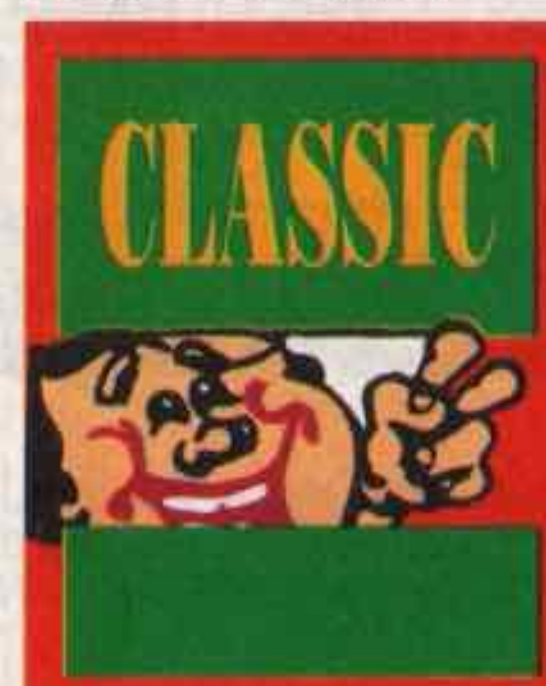
12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

# MENTIONS SPECIALES

## HIT

Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !



## CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.



**EDITEUR :**  
**ELECTRONIC ARTS**

**PRIX :** D  
DISPONIBLE : OUI  
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE  
NOMBRE DE VIES : 3  
OPTIONS CONTINUES : 1-5  
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1  
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS CARTOUCHE

## PRESENTATION 91%

Le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

## GRAPHISME 91%

Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

## ANIMATION 88%

Une animation fluide et rapide.

## BANDE-SON 72%

Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

## JOUABILITE 87%

Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

## DUREE DE VIE 81%

L'option deux joueurs permet des parties géniales.

## INTERET 85%

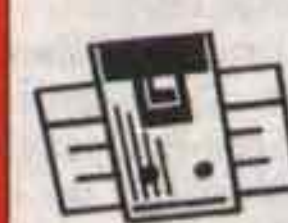
Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

## FORMAT

Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.



PC ENGINE



SUPERGRAFX



PC ENGINE GT



MEGADRIVE



SEGA



GAME GEAR



NINTENDO



FAMICOM



GAME BOY



LYNX



NEO GEO





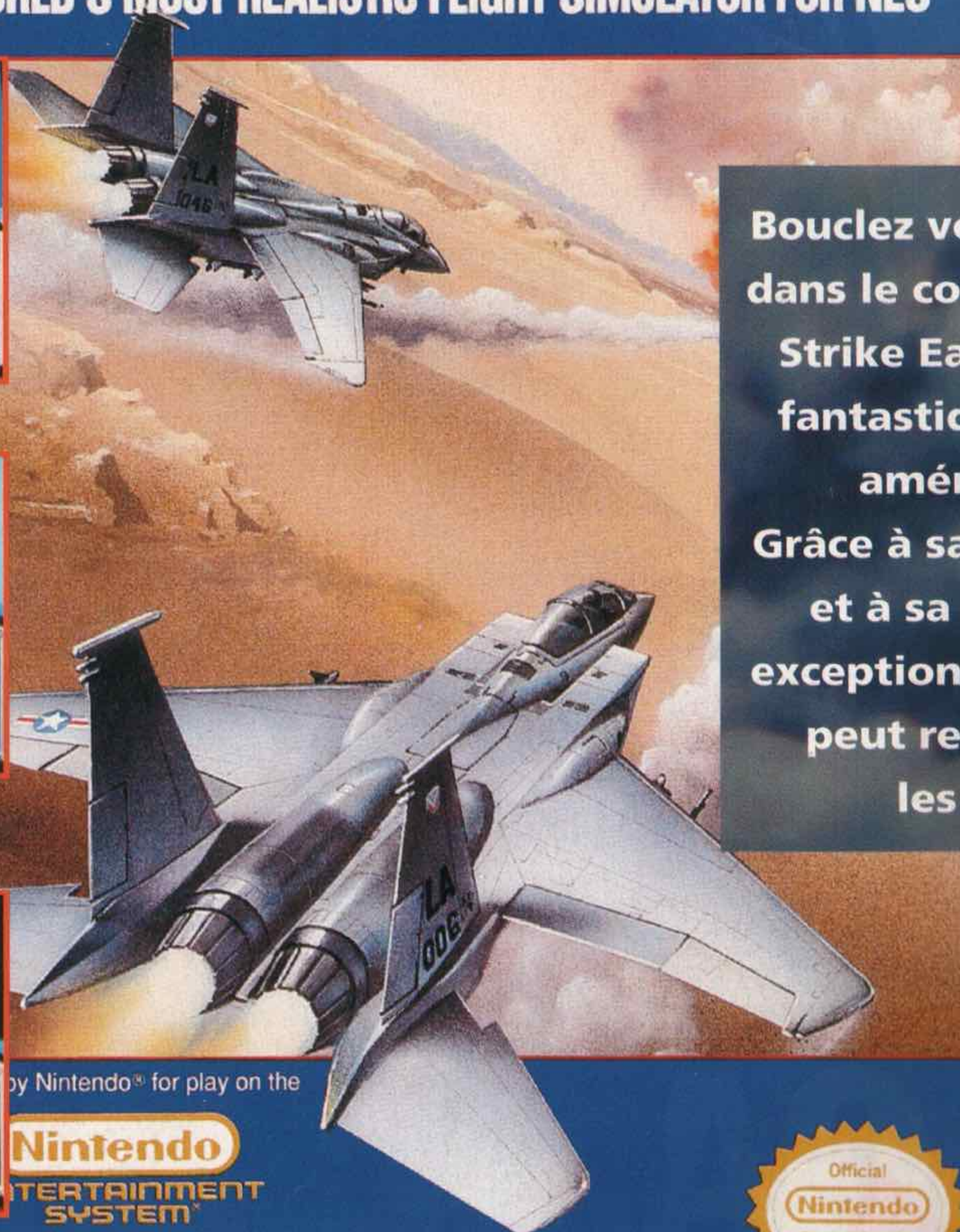
LE SIMULATEUR DE VOL LE  
PLUS RÉALISTE DU MONDE  
POUR VOTRE CONSOLE  
NINTENDO.



F-15 C'EST  
TOP !

# F-15 STRIKE EAGLE

THE WORLD'S MOST REALISTIC FLIGHT SIMULATOR FOR NES™



Bouclez votre ceinture  
dans le cockpit du F-15  
Strike Eagle, le plus  
fantastique des jets  
américains !  
Grâce à sa maniabilité  
et à sa puissance  
exceptionnelle, le F-15  
peut relever tous  
les défis.

by Nintendo® for play on the

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

**MICRO PROSE™**  
ENTERTAINMENT • SOFTWARE



REV-A



LICENSED BY

**Nintendo®**

Distribué par Guillemot International- BP 2 - 56200 LA GACILLY



# VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE?



# GAME BOY

**Nintendo®**